99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • NINTENDO DS • MÓVILES

Nº 223

HOBBY CONSOLAS



Portugal 2,99 €

AHÓRRATE 5€ Al comprar Final Fantasy XIII y God Of War III

PRESIONANTE
ALLOUT EW VEGAS
ucina con las meras imágenes!

PECTACULAR
OD OF WAR III
o te pierdas el análisis s completo y riguroso!

¡DESCÚBRELO!
VANQUISH
¡Lo nuevo del creador de Resident Evil!

¡QUÉ PASADA!
BOMBAZOS PARA Wii
¡¡Primer contacto con MARIO GALAXY 2 y METROID OTHER M!!

Primera valoración en exclusiva!

RED DEAD REDEMPTION

Lo hemos jugado a fondo y te lo contamos todo!!



ayStation Move ¡Ya hemos probado el sensor de movimientos de PS3!



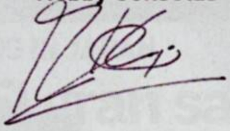


EL KIOSKO DE MIC____MIC

PlayStation Move, tras la estela de Wii



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas



e-mail: manuel@axelspringer.es



Sony ha presentado por fin su sistema de detección de movimientos para PlayStation 3. Había mucha expectación por comprobar las prestaciones reales de este accesorio, como las habrá en su momento cuando Microsoft nos enseñe qué es lo que de verdad da de sí su Project Natal. Es curioso como se han ido sucediendo los acontecimientos en este asunto. Puestos a escarbar en los orígenes de esta propuesta, fue la propia Sony la que a través de su Eyetoy apuntó la posibilidad de interactuar de una manera más física y directa con las imágenes. Sin embargo, no se atrevió a profundizar e insistir aún más en ello, pese a que la respuesta de los usuarios fue bastante positiva: las diferentes entregas de EyeToy Play se situaron entre los juegos más vendidos en los mejores años de PS2. Sin duda el incontestable éxito de los juegos clásicos no invitaron a experimentos más arriesgados. Pero años después Nintendo apareció con su Wii, y el impacto ha sido tal (la consola lidera claramente las ventas de esta generación y ha conseguido sumar a un publico nuevo, ajeno hasta el momento a los videojuegos) que ahora son Sony y Microsoft las que siguen la estela de Nintendo. De momento, la puesta en escena de PlayStation Move no esconde su inspiración en la experiencia de Wii, lo cuál no tiene por qué ser negativo... aunque sí poco arriesgado. Mientras, el Natal de Microsoft sí parece apuntar más lejos. Nintendo ha demostrado que aunque el riesgo entraña sus inconvenientes también puede ser la clave del éxito. Y en un mundo tan cambiante como el de la tecnología, la innovación casi siempre es una garantía.

Esta apuesta de Sony no esconde su inspiración en la experiencia de Wii

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Viejas glorias. Acabamos de saber que la próxima aventura de Lara Croft solo estará disponible como descarga. Eso no significa necesariamente que sea un juego menor, pero sí indica que la arqueóloga ya no tiene tanto tirón como antes. Le pasa como a Raúl en el Real Madrid: lo fueron todo hace unos años, pero ahora deben dejar sitio a otras estrellas.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Versión original. Desde que apareció el DVD, me he acostumbrado a ver las películas y series de TV en versión original, y así se disfrutan mucho más. No es que no agradezca el esfuerzo de doblaje que se está realizando con los juegos, pero en el caso de «God of War III» las voces originales son tan buenas, que os recomiendo que lo probéis.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Si Einstein levantara la cabeza... Si os vais a la Zona de Descarga de este mes, descubriréis dos grandes juegos que, al igual que el famoso «Braid», se basan en "moldear" el espacio y el tiempo para llegar a la salida de cada nivel. Siempre me han apasionado los viajes temporales. ¿Y si el anunciado «Portal 2» se basara en ese concepto?

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Red Dead Redemption, examinado al detalle

Hemos jugado a fondo este "western" de los creadores de «GTA», y os damos nuestra primera valoración.

PÁGINA 60

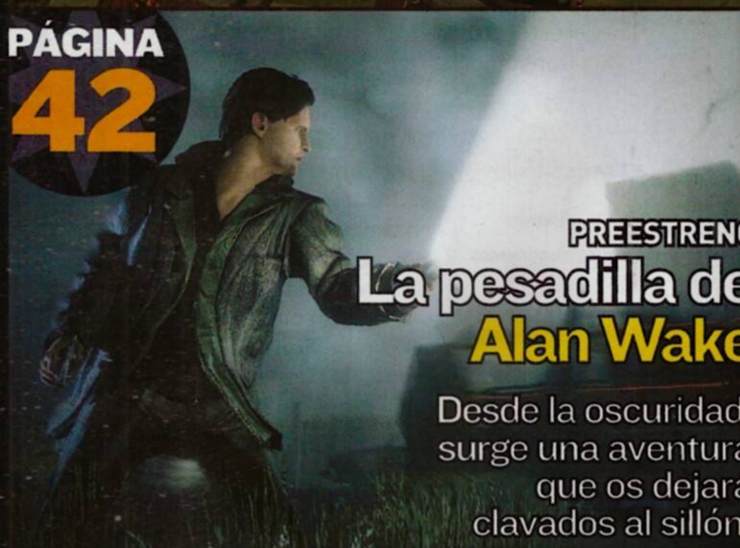


PÁGIN 70

NOVEDAD

Estalla la furia en God of War III

Kratos culmina su venganza; analizamos el juego más esperado.



PÁGINA 42

PREESTRENO

La pesadilla de Alan Wake

Desde la oscuridad surge una aventura que os dejará clavados al sillón

SUMARIO

6 El Sensor

Kratos y John Marston son los héroes más buscados de las consolas. Les ponemos cara a cara y ofrecemos una jugosa recompensa por su captura. ¿Alguien se atreve?

14 Noticias

La actualidad de los videojuegos está que echa humo. Este mes os adelantamos las últimas noticias sobre «Dead Space 2», «F1 2010» o el próximo «Fallout New Vegas».

30 Big in Japan

La mejor información desde el país del sol naciente, ofrecida por nuestro corresponsal.

- 30 → Super Mario Galaxy 2
- 32 → Metroid Other M

41 Preestrenos

Un adelanto de los juegos que van a arrasar en nuestras consolas durante los próximos meses.

- 42 → Alan Wake
- 46 → Monster Hunter Tri
- 48 → Lost Planet 2
- 50 → Dead to Rights Retribution
- 52 → No More Heroes 2
- 54 → GTA IV Episodes from Liberty City
- 56 → Super Street Fighter IV
- 58 → Prison Break

69 Novedades

Analizamos y puntuamos los juegos más importantes que se ponen a la venta este mes.

- 70 → God of War III
- 74 → Just Cause 2
- 76 → Resonance of Fate
- 78 → Yakuza 3
- 80 → Moto GP 09/10
- 82 → BlazBlue
- 83 → Metro 2033
- 84 → Silent Hill Shattered Memories
- 85 → Red Steel 2
- 86 → Sonic & Sega All Stars Racing
- 87 → Otros lanzamientos

88 Los Mejores

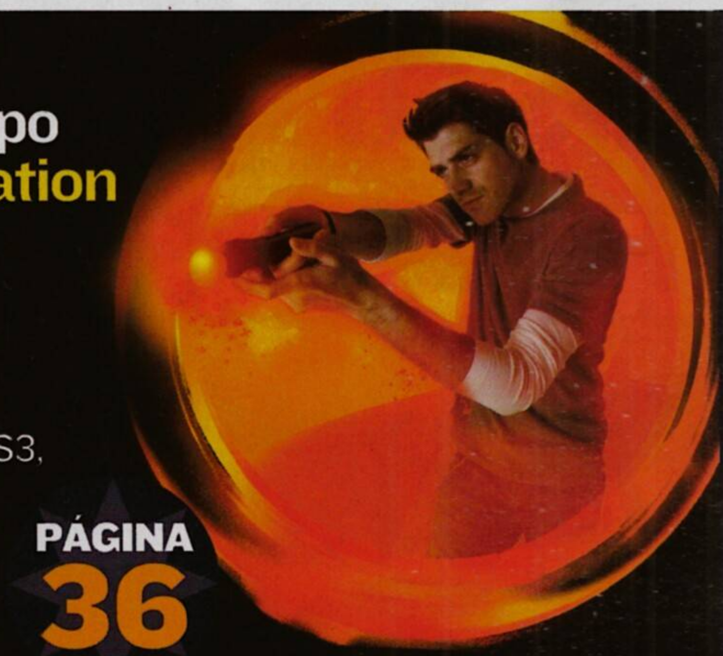
Si todavía no habéis decidido qué juego os vais comprar, será mejor que le echéis un vistazo a nuestras listas. Os ofrecemos un repaso a los mejores títulos de cada plataforma.



REPORTAJE

Usa tu cuerpo con PlayStation Move

Viajamos a San Francisco para probar el sistema de detección de movimientos de PS3, y desvelamos todos los secretos de esta nueva manera de jugar.



PÁGINA 36

BIG IN JAPAN

El gran salto de Super Mario Galaxy 2

El fontanero de Nintendo va a estrenar su nueva aventura para Wii. Nosotros ya la hemos probado y os contamos todas sus novedades.

PÁGINA 30



94 Periféricos

Aún se le puede sacar más partido a nuestros juegos favoritos. ¿Todavía no lo sabéis? Pues es bien sencillo: con cualquiera de los accesorios que os enseñamos en esta sección.

96 Zona de Descarga

Juegos "retro" y un montón de niveles adicionales animan nuestras páginas de descargas. Así estaréis al día de las novedades que se pueden conseguir por Internet.

102 Trucos

Secretos, claves y consejos para los títulos más punteros del momento. ¿Queréis llegar al final de ese título que tanto se os resiste? ¡Pues venga, corred a por el vuestro!

112 Teléfono Rojo

Yen se ha pasado el mes respondiendo a todas vuestras dudas sobre el mundo de los videojuegos. ¡No dejéis de leer sus consejos!

120 Planeta Móvil

Los mejores videojuegos también se juegan en nuestros teléfonos móviles.

120 → Brothers in Arms 2
121 → Rock Band
121 → Earthworm Jim
121 → Avatar

124 Escaparate

Tenemos estrenos de cine, películas en DVD, música y libros... Y, por supuesto, también os enseñamos el mejor "merchandising".

TODOS LOS JUEGOS

PS3
Blazblue 82
Body Count 20
Dead Space 2 14
Dead to Rights Retribution 50
Fallout New Vegas 22
F1 2010 14
God of War III 70
GTA IV Episodes from Liberty City 54
Just Cause 2 74
Lost Planet 2 48
Moto GP 09/10 80
Prison Break 58
Red Dead Redemption 60
Resonance of Fate 76
Super Street Fighter IV 56
Test Drive Unlimited 2 20
Transformers War for Cybertron 28
Vanquish 18
Yakuza 3 78

Xbox 360
Alan Wake 42
Blazblue 82
Body Count 20
Dead Space 2 14
Dead to Rights Retribution 50
Fallout New Vegas 22
F1 2010 14
Just Cause 2 74
Lips Party Classics 87
Lost Planet 2 48
Metro 2033 83
Moto GP 09/10 80
Ninety Nine Nights 2 28
Prison Break 58
Red Dead Redemption 60
Resonance of Fate 76
Super Street Fighter IV 56
Test Drive Unlimited 2 20
Transformers War for Cybertron 28
Vanquish 18

Wii
Alicia en el País de las Maravillas 87
Batman 15
Metroid Other M 32
Monster Hunter Tri 46
No More Heroes 2 52
Red Steel 2 85
Runaway 87
Silent Hill Shattered Memories 84
Sonic & Sega All Stars Racing 86
Super Mario Galaxy 2 30
Transformers War for Cybertron 28

PSP
Silent Hill Shattered Memories 84
Undead Knights 87

Nintendo DS
Alicia en el País de las Maravillas 87
Batman 15
Phantasy Star 0 87
Sonic & Sega All Stars Racing 87

PS2
Silent Hill Shattered Memories 84

¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!



Mira en la página 107

DOS TIPOS DUROS ARRASAN EN LAS CONSOLAS

Los personajes más buscados

Aunque les separan más de veinte siglos, es innegable que estos dos tipos duros tienen muchas cosas en común. Ahora mismo son los personajes más buscados en nuestras consolas. ¡Descubrid por qué y ganaos una buena recompensa!

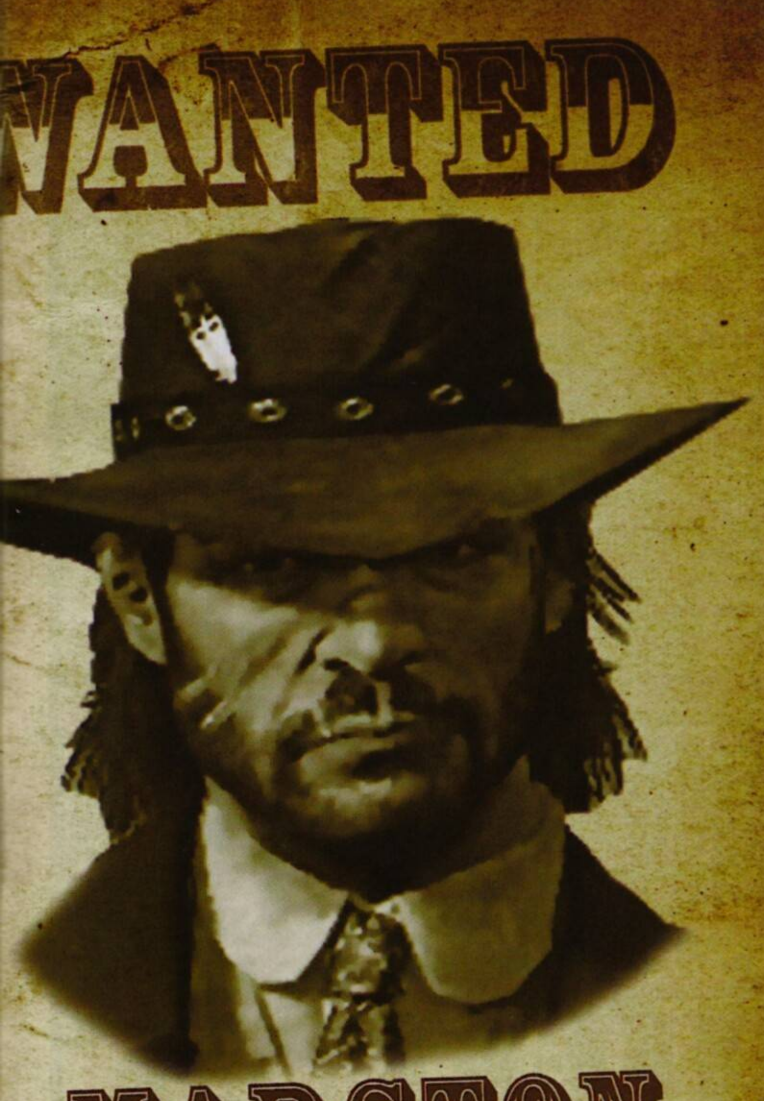


SUS FECHORÍAS: Se le busca por acabar con los principales dioses de la mitología griega a golpes.

ANTECEDENTES: Derrotó a Ares y Atenea en PS2, y sembró el caos en PSP hace un par de años.

CÓMPLICES: Trabaja solo, aunque últimamente se le ha visto en compañía de los titanes.

LA RECOMPENSA: Una aventura repleta de acción, momentos épicos... y muy muy salvaje..



MARSTON

■ SUS FECHORÍAS: Es sospechoso del robo de caballos, asalto a mano armada y participación en varios tiroteos.

■ ANTECEDENTES: Es su primera aventura fuera de la ley, y puede que también la última, si no es rápido con el gatillo.

■ CÓMPLICES: Recibe la ayuda del sheriff, los rebeldes mexicanos e incluso de algunos agentes del gobierno.

■ LA RECOMPENSA: La mejor experiencia en el Salvaje Oeste, un apasionante recorrido con infinidad de posibilidades.

SUBEN

▲ PLAYSTATION MOVE. Este mes hemos probado el esperado sistema de detección de movimientos de PS3. ¡Y la verdad es que funciona de maravilla!



▲ GOD OF WAR III. Kratos se ha hecho esperar, pero por fin podemos disfrutar de una de las aventuras más "colosales" de todos los tiempos.

▲ EL REGRESO DE «METROID» Y «MARIO GALAXY», que van a llegar a nuestras Wii a lo largo de este verano, unos meses antes de lo esperado.

▲ HOBBY CONSOLAS, porque los datos muestran un año más que somos la revista de videojuegos más vendida de España... gracias a todos vosotros, claro.

▼ EL CONTENIDO DESCARGABLE de juegos como «Little Big Planet» o «Assassin´s Creed II» resulta bastante flojo, y no es especialmente barato.

▼ RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION, que no se podrá comprar en formato físico en Europa. Sólo mediante descargas, pero al mismo precio que en disco.

▼ EL FALLO DE PS3 en el reloj interno, que ha provocado la pérdida de trofeos, y que nos impidió jugar a nuestra consola el pasado día 1 de marzo.



▼ LA FALTA DE TRADUCCIÓN de «Yakuza 3». No solo se mantienen las voces en japonés, sino que los textos (muy numerosos) están en inglés.

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

MOLA



@ Que el nuevo «Bioshock 2» haya generado incluso mejores opiniones que el juego anterior.

Se podría decir que se han llevado "el gato al agua" con este secuela...

@ Que después de pasar la noche en la carretera por la nevada, me encuentre con la ed. coleccionista de «FF XIII».

Entonces te haría especial ilusión ver al personaje Snow, ¿no? (un chiste malo, sí).

@ Poder decir que yo he estado en el "epic fail" de Sony. Es decir, que millones de personas no puedan conectarse a PSN por el temido error 8001050F.

O sea, que te mola haber sido un frustrado más en todo este asunto. Pues nada, si te meten agujas bajo las uñas seguro que lo pasas bomba.

@ La personalidad que le han dado a Leonardo da Vinci en «Assassin´s Creed II».

Además de genio, resulta que era un tío "enrollao".

@ El currado análisis-guía de «Final Fantasy XIII» que publicasteis el mes pasado. Un aplauso para vosotros.

Pues ya ves que este mes traemos más. Eso sí, el redactor de la guía está conectado a una sonda de café, que no da abasto.

@ Usar las técnicas de sigilo de Solid Snake para asustar a mi madre. ¡Se lleva unos sobresaltos la pobre...!

Bueno, por lo menos no imitas las conversaciones de códec con ella. ¡Tendrías que estar media hora para lograrlo!



@Que Daniel Quesada siga teniendo «Shenmue II» entre sus favoritos. ¡Eso es buen gusto, sí señor!

Lo que pasa es que sigue forrando sus carpetas con la carátula del juego y suspira cada vez que ve la cara de Ryo. Empieza a ser un poco sospechoso, la verdad.

NO MOLA



@ Que en «FIFA 10» no se curren tanto las caras de los jugadores como sucede en «PES 2010».

¡Caramba, qué exigencia la vuestra con las caras! Algo de parecido sí que tienen, ¿no?

@ Que muchos juegos exclusivos para Xbox 360 acaban saliendo para PS3, pero los exclusivos de PS3 no salgan para Xbox 360.

Ah, ¿no? ¿Te dice algo el nombre «Final Fantasy XIII»?

@ Que en Ceuta, la ciudad donde yo vivo, no se pongan a la venta las tarjetas prepago de iTunes.

Siempre queda el recurso de la tarjetita de crédito. ¡Eso sí, no se la robes a los papis!

@ La dificultad de «Darksiders» llega a ser desquiciante y los puzles se hacen bastante pesados.

Hombre, supongo que no esperarías que el Apocalipsis fuera un paseo por el campo.

@ Que mis padres no me permitan jugar a «Halo 3« porque tengo catorce años. Ahora me toca ir a jugar a casa de mis amigos.

¿Cómo? ¿Que con sólo 14 años sales de casa para jugar con tus amigos? ¡A la cama ahora mismo! ¡Y lávate los dientes!

@ Que siempre estéis presumiendo de que vuestros trabajos sean solo probar y puntuar videojuegos. ¡Yo también quieroooo!

Entiendo tus ganas pero no es cierto que siempre estemos fardando de eso. A veces también fardamos de las azafatas que conocemos en las ferias de videojuegos.



@Que los de Televisión Española hayan copiado a Ezio para anunciar la Champions League.

¡Eso no es todo, amigo! También planean fichar a Vega para que presente "Españoles por el mundo".



Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué opinión os merece el nuevo iPad?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

- Yo siempre aposté por Apple, pero esto del iPad me parece más de lo mismo. Entre los móviles, el iPod, el iPad, la PSP, los portátiles... Demasiado para lo mismo. Aún así, estoy segura de que será un éxito.
Laura Ardines

- Está claro que Apple ya triunfa fuera de EEUU pero me da la sensación de que es un simple XXL con iBook Store incorporado. Es bonito, plano, táctil... pero para usarlo en casa.
Jonathan Bortolozzo

- El iPad parece un producto atractivo con muchas posibilidades jugables y propone nuevas formas de disfrutar la informática doméstica, pero creo

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »

La imagen del mes



KRATOS, EL PROTAGONISTA DE «GOD OF WAR III» TAMBIÉN LEE HOBBY CONSOLAS

Aquí lo tenéis. El mismísimo Fantasma de Esparta leyendo nuestro número especial, con su imagen en portada. En realidad esta foto pertenece a la presentación de «God of War III», en la que pudimos cambiar impresiones con los creadores del juego, contemplar la edición especial en la Caja de Pandora y probar la versión final.

Lo que dice la prensa...

El País, 11 de marzo

"Sony crea un nuevo telecomando para PlayStation 3. Move Wands es sensible al movimiento del jugador y ha sido exhibido en la Game Developers Conference de San Francisco".

HC: ¿Telecomando? ¿Move Wands? Parece que en vez de un periodista, la noticia es obra del traductor de Google.

El Mundo, 5 de marzo

"La venta de chips para usar juegos 'piratas' o para programar en ellas es legal según un auto de la Audiencia de Las Palmas".

HC: Es una lástima, sentencias como esta no le hacen ningún favor al sector de los videojuegos.

LA POLÉMICA DEL MES

¿Ha perdido la esencia el nuevo «FF XIII»?

La última entrega de «Final Fantasy» resulta más sencilla y "occidental" que los juegos anteriores, ¿ha perdido parte de su magia?

Sí



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Tiene encanto, pero no el mismo

Está claro que, después de tantas entregas, no es fácil inventar una última fantasía como si fuera la primera. «Final Fantasy XII» fue un desencanto y hay que reconocer que la nueva entrega lo supera, con mucho además. Sin embargo, se ha perdido un poco el toque mágico, que pareció terminar con esa décima entrega en la que Yuna, Tidus y compañía o el genial 'blitzball' le hacían a uno disfrutar como un niño. Y ojo, yo seré el primero que le dedique las horas que hagan falta a Lightning y su aventura en El Nido y Paals, porque es un juego de sobresaliente, evidentemente. Pero no se puede negar que se ha perdido un poco ese algo especial que tenían, sobre todo, las entregas de PlayStation.

Lo nuevo de Square-Enix, aunque sea lineal, es una experiencia sin par. Ahora bien, eso no quita que se haya perdido un poco el misticismo de la saga en pos de algo más convencional.

No



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

El «Final» de toda la vida

La verdad es que me llama muchísimo la atención todo el revuelo que se ha organizado en torno a la supuesta linealidad y simplicidad del nuevo «Final Fantasy». Es cierto que el juego tiene menos minijuegos que sus predecesores, pero el desarrollo es el mismo de siempre. Señores, «Final Fantasy» siempre, siempre, siempre ha sido un juego lineal, "pasillero" y no por ello menos excelente. La supuesta libertad de entregas anteriores se resumía a poder movernos libremente por un mapa y a la posibilidad de volver a los lugares visitados. Eso no es libertad, es alargar horas de juego por alargarlas. En el nuevo «Final» no repetirás y además dura las mismas horas

«Final Fantasy XIII» no es más lineal que otras entregas o que juegos a los que no se critica por eso, como «Gears of War», «Halo» o «Call of Duty». Lineal no es sinónimo de aburrido.

Y tú ¿qué opinas?



■ ... que es demasiado caro. Vamos, que se trata de una pijada.
Esli Martinez

■ En la actualidad el avance tecnológico está a la orden del día. Por ello hemos de dar una oportunidad al iPad. Nueva competencia. ¿Quién ganará?
Jessica Cabrera

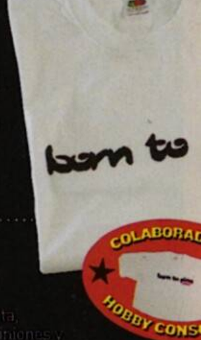
■ Apple ha vuelto a crear un producto elegante y efectivo, muy adecuado para el ocio de hoy. ¿Por qué no entretenerse con estilo?
Rafael Santos

■ Quizá sea bueno como lector de libros, pero no lo veo práctico para disfrutar de los videojuegos. Me parece demasiado aparatoso.
David Martos

Y EL MES QUE VIENE:
¿QUÉ OS PARECE PLAYSTATION MOVE (VER PÁGINA 36)**?**

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.



EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Daniel Saez, David Vioque, Roberto Fernández, Ana Quesada, Sevi y Pascu, Daniel Illescas, Victor Fuster, Iñigo Campino, Elsa Suárez, Jessica Cabrera, Laura Ardines, Jonathan Bortolozzo, Esli Martinez.


16
www.pegi.info
Wii
CAPCOM
PREPÁRATE
PARA LA CACERÍA
23 ABRIL 201
MONSTER HUNTER 3 Tri
Crea tu cazador, forja tu espada y entra en el fascinante mundo de Monster Hunter Tri. Familiarízate con el entorno y desarrolla tus habilidades. Sólo así serás capaz de dar caza a las bestias épicas que deambulan por estos vastos territorios. Prepárate. Estás a punto de vivir la mayor aventura de tu vida. El fenómeno Monster Hunter Tri ya está aquí. Sólo para Wii.
WWW.PREPARATEPARALACACERIA.ES
©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Heavy Rain	(PS3)	-	1
2	Call of Duty Modern W 2	(PS3)	1	4
3	Dante's Inferno	(PS3)	-	1
4	FIFA 10	(PS3)	7	3
5	Bioshock 2	(X360)	-	1
6	Wii Sports Resort	(Wii)	-	1
7	Aliens vs. Predator	(PS3)	-	1
8	Mass Effect 2	(X360)	-	1
9	Bioshock 2	(PS3)	-	1
10	Fallout 3	(PS3)	-	1



BIOSHOCK 2
La vuelta a Rapture cuela sus 2 ediciones en la lista, y es que, tras sufrirlos en la primera parte, eso de ponernos en la piel de un Big Daddy es todo un sueño hecho realidad.



DANTE'S INFERNO
¿Qué mejor excusa para recorrer los infiernos, que salvar a nuestra amada? Esta particular revisión de la inmortal obra de Dante ha convencido al público por su acción brutal.



HEAVY RAIN
Después de tres meses seguidos en el top, al fin han conseguido destronar al todopoderoso «MW2». El responsable ha sido este videojuego hiperrealista, en el que cualquier decisión que tomemos afecta al futuro de la partida.

Por consolas

PS3
1 Heavy Rain
2 Call of Duty Modern W 2
3 Dante's Inferno
4 FIFA 10
5 Alien vs. Predator
6 Bioshock 2
7 Fallout 3
8 PES 2010
9 Saints Row 2
10 DBZ: Burst Limit

XBOX 360
1 Bioshock 2
2 Mass Effect 2
3 Dante's Inferno
4 Alien vs. Predator
5 Call of Duty Modern W 2
6 Mass Effect (Classic)
7 FIFA 10
8 Gears of War 2
9 Assassins Creed II
10 Tony Hawk Proving G.

Wii
1 Wii Sports Resort
2 Mario Kart Wii
3 Wii Fit Plus
4 New Super Mario Bros.
5 PES 2009

NDS
1 El P. Layton y la Caja...
2 New Super Mario Bros.
3 El P. Layton y la Villa...
4 Style Boutique
5 Madagascar 2

PSP
1 Gran Turismo
2 Invizimals
3 Assassin's Creed BL
4 Crash ¡Guerra al CM!
5 PES 2010

PS2
1 Crash Lucha de T (CE)
2 PES 2010
3 FIFA 10
4 Manhunt 2
5 Up

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 22 al 28 de febrero — Datos cedidos por MagicBox

1 Super Robot Taisen OG Saga: M no FE (DS)
2 Kenka Banchou 4: Ichinen Sensou (PSP)
3 God Eater (PSP)
4 Resident Evil 5: Gold Edition (PS3)
5 HotShots Tennis Portable (PSP)
6 New Super Mario Bros. Wii (Wii)
7 Fushigi no Dungeon: Fuurai no Sh 4 (DS)
8 Tomodachi Collection (DS)
9 Wii Fit Plus (Wii)
10 Dragon Quest VI: Realms of Reviere (DS)



RESIDENT EVIL 5 vuelve a estar de moda en el país que vio nacer la saga. Con esta nueva edición, los japoneses ya disfrutan de todos los extras aparecidos hasta ahora en un solo disco.

En EE.UU.

Del 21 al 27 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Heavy Rain (PS3)
2 Wii Sports (Wii)
3 New Super Mario Bros. Wii (Wii)
4 Aliens vs. Predator (Xbox 360)
5 Bioshock 2 (Xbox 360)
6 Wii Fit Plus (Wii)
7 Just Dance (Wii)
8 Call of Duty Modern Warfare 2 (Xbox 360)
9 Alien vs. Predator (PS3)
10 Wii Sports Resort (Wii)



HEAVY RAIN ha conquistado el mercado occidental al completo. Es líder en todas las listas, aunque en la norteamericana los éxitos de Wii le siguen los pasos de cerca.

En Gran Bretaña

Del 21 al 27 de febrero — Datos cedidos por ELSPA

1 Heavy Rain (PS3)
2 Aliens vs. Predator (PS3, Xbox 360)
3 Just Dance (Wii)
4 Wii Fit Plus (Wii)
5 Call of Duty Modern Warfare 2 (PS3, Xbox 360)
6 Wii Sports Resort (Wii)
7 New Super Mario Bros. Wii (Wii)
8 Sonic & Sega All-Stars Racing (PS3, Wii, X360, DS)
9 Bioshock 2 (PS3, Xbox 360)
10 FIFA 10 (Todas)



ALIENS VS. PREDATOR vuelve a poner cara a cara a los bichejos más temibles de la galaxia cinematográfica. Las ventas les han sonreído en la "premiere", pero sin llegar a lo más alto.

La cifra

15.000.000 DE GTA IV SE HAN VENDIDO EN TODO EL MUNDO, DESDE QUE SALIÓ A LA VENTA EN ABRIL DE 2008.



PRIMEROS DATOS – PS3 Y XBOX 360

El terror que vino del espacio

Hemos visto los primeros minutos de Dead Space 2, una aventura terrorífica, que llegará a nuestras consolas en 2011.

← ISAAC

Este ingeniero, el único superviviente de la USG Ishimura, repite papel protagonista. Ahora luce una armadura más flexible, y además mostrará el rostro .



EN GRAVEDAD CERO tendremos que "navegar" con los propulsores de nuestro traje. El oxígeno también estará limitado.

Tres años después del primer juego, volveremos a encontrarnos con **Isaac Clarke, el ingeniero que protagonizó «Dead Space»**. Su nave ha llegado a la deriva hasta una estación espacial, y allí, postrado en un hospital, Isaac se recupera de sus heridas. Sin embargo, **la USG Ishimura también ha llegado al mismo puerto**, y los necromorphs (una raza alienígena que "recicla" los cuerpos de los humanos) están causando estragos.

Así es como nos sumergiremos en la última aventura de Visceral Games (también responsables de «Dante´s Inferno») que está prevista para **el primer trimestre de 2011**. Su desarrollo será una evolución del primer juego, con muchos sustos, una atmósfera agobiante y un sistema de combate, en tercera persona, que nos invitará a "desmembrar" a los monstruos para acabar con ellos. Todas las habilidades de Clarke, incluyendo **la telequinesis, el salto en gravedad cero y la stasis** (ralentizar la acción) volverán a estar presentes en el desarrollo. Esta vez, también podremos aprovechar estas habilidades, junto con **nuevas armas como el lanzador de jabalinas** (que nos permite "clavar" a nuestros enemigos) en el modo multijugador.

NUEVOS DATOS–PS3 Y XBOX 360

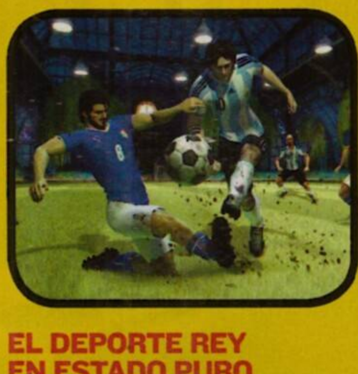
Arranca la Fórmula 1

Por fin, correremos con F1 2010 el próximo mes de septiembre.



Codemasters acaba de anunciar el lanzamiento del simulador oficial de F1 para PS3 y Xbox 360 durante el próximo mes de septiembre. El juego contará con la licencia oficial del campeonato (con Fernando Alonso por fin en Ferrari) y estará realizado con el motor gráfico de «Race Driver GRID» lo que ya es toda una garantía. Entre sus alicientes, clima dinámico, un modo trayectoria y varias opciones multijugador online.

NOTICIAS BREVES



EL DEPORTE REY EN ESTADO PURO

Ubisoft se sube al carro de los juegos deportivos con **«Pure Football»**, un nuevo simulador, que contará con 230 jugadores de élite, 17 equipos nacionales y otras tantas leyendas del fútbol. Nosotros podremos crear a nuestro jugador, personalizarlo y hacer que progrese en un torneo "cinco contra cinco". El juego aparecerá en PS3 y Xbox 360 durante el mes de mayo.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE, EN EUROPA

Finalmente Tecmo Koei ha confirmado el lanzamiento del juego de acción **«Hokuto Musou»** en Europa. Se trata de la última entrega de «Dynasty Warriors» ambientado en el manga homónimo. Aparecerá en PS3 y Xbox 360 en 2010, aunque aún no hay fecha confirmada .

PONTE EN FORMA CON TUS CONSOLAS

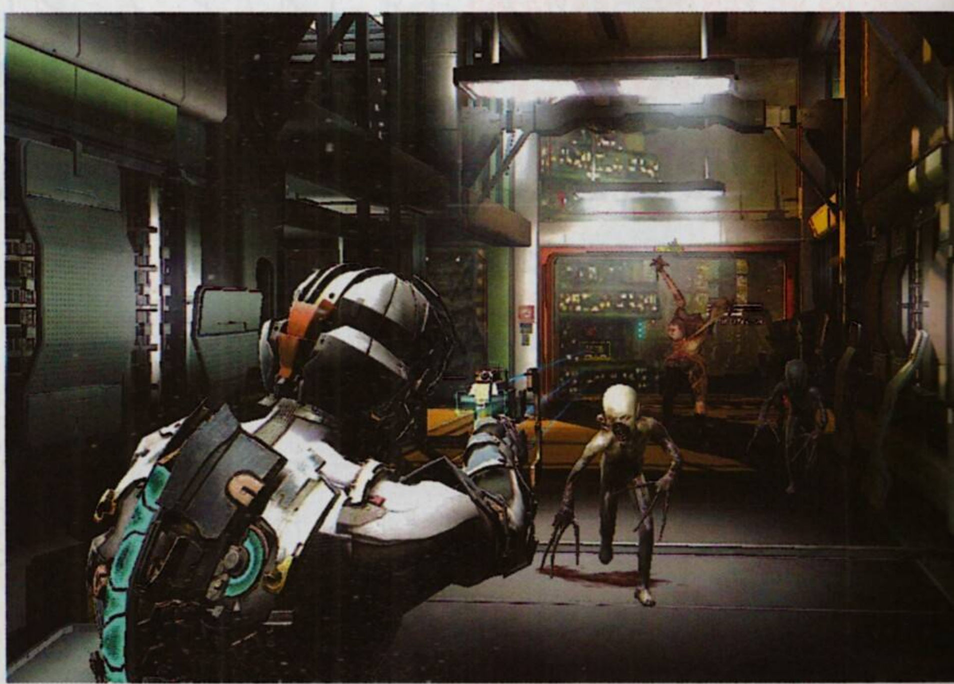
Después de alcanzar un éxito considerable con **«Sports Active»** para Wii, Electronic Arts acaba de anunciar



LOS PODERES DE CLARKE incluirán la telequinesis, para mover objetos pesados, y la stasis para "congelar" enemigos.



LOS ESCENARIOS se repartirán entre la USG Ishimura y el "ensanche", un puerto espacial de la Iglesia de la Unitología.



EL SISTEMA DE COMBATE aprovechará el "desmembramiento estratégico" de la primera parte. Algunas armas, como el "javelin launcher", serán nuevas, otras como la cortadora de plasma, repetirán.



TAMBIÉN HABRÁ MULTIJUGADOR tipo "versus". El cooperativo está aún por confirmar, pero apostamos a que se incluirá.



! LOS DISEÑOS de los nuevos necromorphs lucirán mucho más detallados (y más terroríficos) que en la primera parte. Algunos serán "evoluciones" de los que ya conocíamos.

una secuela (que incluirá un medidor de ritmo cardiaco y sensores de movimiento en brazos y piernas) y que aparecerá, el próximo otoño, para PlayStation 3, Wii e iPhone.

DISPAROS DE CALIDAD Y DESCARGABLES

Una nueva franquicia de acción en primera persona, **«Blacklight: Tango Down»** está a punto de llegar a PS Network y Xbox Live. Se trata de un "shooter" dividido en episodios, y que presume de una realización envidiable gracias al uso del famoso motor Unreal Engine 3.

LA HISTORIA DE GOKU CONTINÚA EN DS

Después de arrasar con la primera parte, ya se ha confirmado el desembarco veraniego de **«Dragon Ball Origins 2»** para DS, que cubrirá la saga del Lazo Rojo. Será un juego de rol con perspectiva cenital y gráficos en 3D que incluirá multijugador y distintas opciones de control.



HARRY POTTER SE PASA A LEGO

Los 4 primeros años de la saga Potter se reunirán en una aventura de estética **Lego**, que contará con más de 100 personajes y aparecerá en verano en todas las consolas.

PRIMEROS DATOS – Wii Y NINTENDO DS

El caballero oscuro está más "animado"

La serie El intrépido Batman dará el salto a Wii y DS en otoño.

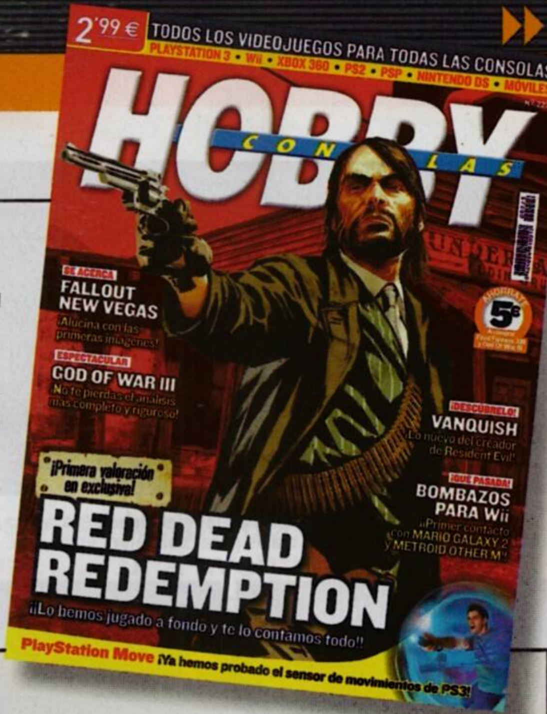
El hombre murciélago (y sus principales compañeros del universo DC, como Linterna Verde, Blue Beetle o Aquaman) unirán sus fuerzas en un juego de acción inspirado en la serie de TV. Si poseemos ambas versiones de «El Intrépido Batman» podremos conectarlas para desbloquear a Bat-Mite. El apartado visual será fiel a los dibujos animados, con un estilo muy dinámico. *



DATOS DE VENTAS – REVISTAS

Hobby Consolas, líder en ventas un año más

Los últimos datos de difusión demuestran el indiscutible liderazgo de nuestra revista en el mercado editorial de videojuegos.



Hobby Consolas sigue siendo la revista de videojuegos más vendida. En el último informe publicado por OJD (el organismo oficial que mide las ventas de las revistas), que corresponde al periodo octubre 2008-septiembre 2009, **Hobby Consolas ha alcanzado una media de 60.570 ejemplares mensuales vendidos.** Por detrás se sitúan otras dos revistas de nuestra editorial Axel Springer, **Nintendo Acción y Playmanía,** con **41.873 y 37.790 ejemplares respectivamente.** Por último, aparecen otras publicaciones, como la Revista Oficial de PlayStation, con 32.012 ejemplares, y Marca Player, que cierra la lista con una cifra de 24.590. Esto significa que el 75% de las revistas de videojuegos que se venden en nuestro país pertenecen a Axel Springer España. A pesar de que el mercado editorial está pasando por un momento delicado, Hobby Consolas sigue demostrando su solidez, gracias al apoyo y la fidelidad de todos vosotros, manteniendo su liderazgo desde su lanzamiento en 1991. Además, **nuestra revista también sigue estando a la cabeza de las revistas más vendidas en Europa,** donde solo la revista Oficial de Xbox 360 en el Reino Unido alcanza cifras similares (con una población un 50% más grande y un mercado de videojuegos que en cifras es cuatro veces mayor que el nuestro). De nuevo queremos agradeceros de parte de todo el equipo que realiza Hobby Consolas que sigáis eligiéndonos como vuestra publicación preferida a la hora de informaros sobre videojuegos.



Fuente: OJD - octubre de 2008 a septiembre de 2009

INTERNET ONLINE

Vuelve Lara... sólo a través de Internet

Crystal Dynamics, los responsables de «Tomb Raider Anniversary» y «Tomb Raider Underworld», acaba de anunciar una nueva aventura de nuestra arqueóloga favorita. Se llamará **«Lara Croft y el Guardián de la Luz»** y aparecerá durante este mismo año en PS3 y Xbox 360. Este nuevo episodio de las aventuras de Lara no se venderá en disco, sino que habrá que descargarlo a través de PlayStation Network o el bazar de Xbox Live. Aún no se sabe si continuará con el último «Tomb Raider» (de final abierto) o será una aventura paralela.

Onlive ya está casi en marcha

Este proyecto, que nos permite jugar a máxima resolución a través de streaming, comenzará a funcionar en EE.UU. a partir del próximo 17 de junio. Por el momento, solo estará disponible para PC y Mac, pero en pocos meses se comercializará una consola que nos permitirá jugar en nuestra TV a través de una conexión de banda ancha.

El reloj de PS3 falla... y se arregla

Muchos de nosotros experimentamos un fallo en nuestra PS3 que nos impidió jugar durante el pasado 1 de marzo. El problema se debía a un fallo en el reloj interno de la consola, que interpretaba el día 1 como si fuese 29 de febrero. Al día siguiente, el error se solucionó por sí solo.

Un año más, vuelve la PESliga

Desde el pasado 13 de marzo está en marcha el torneo de fútbol virtual más importante de las consolas. Para participar, basta con entrar en la página **www.PESCLUB.es** y registrarse. Los partidos de «Pro Evolution Soccer 2010» se jugarán online, en PS3 y Xbox 360, hasta las finales, que se jugarán en septiembre.

WEB DE MODA

http://www.invizimals.com

Gracias a esta página web podemos disfrutar de la caza de monstruos con un "tour" virtual por el juego más rompedor de PSP. ¡No os perdáis sus juegos de habilidad interactivos!



Otras webs recomendadas:

- www.eyepet.com
- www.youtube.com/NamcoBandaiGamesEU.com
- www.brinkthegame.com



RED STEEL 2
PRECISIÓN A SANGRE FRÍA
Elige tu edición,
con o sin Wii Motion Plus™
Requiere
Wii MotionPlus™
MARZO 2010
16
www.pegi.info
Wii
Wii MotionPlus™
www.redsteel2.com
UBISOFT
© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Red Steel, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

PRESENTACIÓN – PS3 Y XBOX 360

Se declara la guerra en la galaxia

La última planta de un rascacielos de Tokio fue el lugar perfecto para la presentación mundial de Vanquish, un espectacular juego que mezcla acción y ciencia ficción.

La expectación era enorme, porque detrás del nombre de **Platinum Games,** la compañía que desarrolla este juego de acción para Sega, está **un peso pesado como Shinji Mikami,** el "padre" de «Resident Evil». Y lo que mostró a la prensa de todo el mundo reunida allí (Hobby Consolas era la única revista española presente) no defraudó a nadie: «Vanquish» se desarrollará en **una gigantesca colonia espacial,** y aunque no dejó muy claro el argumento, parece que todo girará en torno a **la rebelión de una inteligencia artificial militar** de origen ruso.

Nuestro personaje será **un marine espacial llamado Sam,** pero no estaremos solos, sino que **nos integraremos en un escuadrón** que se abrirá camino conjuntamente a base de disparos y coberturas tipo «Gears of War». Obviamente, el peso de la acción recaerá sobre nosotros, y estaremos preparados para ello: Sam lleva **una revolucionaria armadura** que se puede transformar en 4 armas diferentes, seleccionables en tiempo real. Eso nos ayudará a librarnos de las **oleadas de robots** que nos atacarán con un ritmo intenso y rapidísimo, solo pausado al activar una cámara lenta para disparar. **Saldrá a finales de año,** pero ya figura en nuestra lista de títulos a seguir.



SAM →

Este marine ha inventado una avanzada armadura. Con ella y la ayuda de sus compañeros de escuadrón, se enfrentará a decenas de robots.



LA VELOCIDAD será un elemento clave en el desarrollo. Sam podrá deslizarse sobre sus rodillas para moverse entre los disparos.





EL NIVEL GRÁFICO que mostraba el juego en su primera aparición en público era excelente. El diseño de los personajes, la calidad de las texturas y los efectos de partículas nos encantaron.



LAS COBERTURAS y nuestros compañeros serán nuestro principal apoyo en los combates. Si uno de ellos cae herido, tendremos la opción de curarle.



LA INTENSIDAD y el ritmo no nos darán descanso. Cuando nos libremos de las oleadas de enemigos "normales", nos las veremos con los jefes finales.

HABLAMOS CON SHINJI MIKAMI, EL DIRECTOR DEL JUEGO

No todos los días se tiene la ocasión de entrevistar a un mito de los videojuegos. Mikami, creador de «Resident Evil», dirige ahora este proyecto desde su puesto en Platinum Games.



Hobby Consolas: **¿Por qué decidiste apostar por la velocidad y la espectacularidad frente al realismo que caracteriza otros juegos que han visto la luz recientemente?**
Shinji Mikami: La gente me conoce como el creador de «Resident Evil», que es una experiencia bastante lenta. Era así porque me encanta el terror, pero a mí no me gustan los juegos lentos. Prefiero la acción intensa y rápida.

En Japón, normalmente la estética de las colonias espaciales está en la línea de Gundam, pero en vuestro juego las influencias occidentales son claras. ¿Significa que está pensado para el mercado occidental?
No puedo negar que el mercado extranjero está en nuestra mente. ¡Pero mucha gente del equipo son fans de Gundam, así que les encanta tener una colonia espacial en el juego!



ESTA ESTACIÓN ESPACIAL será el escenario en el que se desarrollará la acción de «Vanquish».

El motor 3D de Vanquish parece muy bueno, entre los mejores que hemos visto en un desarrollo japonés. ¿Lo creasteis vosotros?
Es un motor desarrollado por Platinum Games al 100%. La base principal es el que se utilizó en «Bayonetta», pero ha sido optimizado hasta alcanzar el punto en el que estamos ahora.

¿Qué lecciones has aprendido desarrollando «Vanquish»?
Los juegos de acción y disparos te obligan a procesar toneladas de información. Tienes que manejar un montón de enemigos y aliados. Además, también tienes que pensar como se van a desplegar y organizar las coberturas sobre el mapeado. Creo que desarrollar un shooter es muy similar a desarrollar un juego deportivo, por el nivel de simulación que exigen. Si pones demasiadas cosas, los jugadores pueden pensar que no son necesarias o incluso que van en contra de la experiencia de juego.

En el mercado occidental hay muchos juegos de disparos en tercera persona. ¿Cuáles son los puntos fuertes del vuestro para competir con las demás franquicias?
«Vanquish» está mucho más centrado en la parte de acción. Lo que ocurre es que solo entiendes sus cualidades cuando lo juegas, es algo que no puede explicarse con palabras. Vamos a sacar una demo cuando lo lancemos y veremos como reacciona la gente.

¿Por qué apostáis por una experiencia individual en un género que ha hecho un estándar de la cooperación multijugador?
Teníamos en mente el multijugador, pero llegados a un punto del desarrollo comprendimos que no era posible incorporarlo sin causar grandes alteraciones en el planteamiento.

Y por último, ¿piensas hacer algo más "japonés" en el futuro?
La cultura japonesa es muy específica y difícil de entender fuera. Si quieres hacer algo dirigido a un público más amplio, es difícil hacer algo "japonés". «Okami» es el ejemplo de un juego en esa línea, pero que no vendió bien.



en voz baja

por javier abad

➔Bienvenidos al rincón de la revista en el que damos cabida a cualquier filtración, rumor o desliz que nos revele información confidencial. Solo así podemos enterarnos de que **Sony tiene en mente lanzar un nuevo dispositivo que compita con el iPhone** de Apple. Sería un híbrido que mezclase los teléfonos Sony Ericcson y la capacidad de descarga de juegos de PSPGo.

➔Pero hay más movimientos en el terreno de las portátiles, porque se dice que los principales estudios japoneses ya disponen de **los primeros kits de desarrollo de Nintendo DS2.** Parece que lleva **un acelerómetro,** similar también al del iPhone, para controlar los juegos inclinando la consola.

➔El casting de actores para el doblaje de **«Batman Arkham Asylum 2»** ha hecho "saltar la liebre" sobre **la presencia de Robin** como personaje jugable.

➔Y para terminar, dos apuntes que inauguran la que me temo que va a ser una larga lista de rumores sobre **PlayStation Move:** el primero dice que **«Gran Turismo 5» será compatible** con el nuevo mando. El segundo habla de **«Killzone 3»,** que no solo aprovecharía también la detección de movimientos, sino que además **sería uno de los primeros títulos 3D para PS3.**



LOS HELGHAST de «Killzone» podrían atacar en 3D en la tercera entrega de la saga.

PRIMEROS DATOS – PS3 Y XBOX 360

Dejad que hablen vuestras pistolas

La acción más salvaje llegará a las consolas con BodyCount, un "shooter" muy destructivo.



El olor a pólvora y los escombros serán lo único que quede después de probar «BodyCount», el próximo "shoot´em up" desarrollado por Codemasters. La intención de sus creadores, el estudio de Guildford, es recuperar la diversión de este género, y para ello han apostado pro un estilo frenético, en el que "sentimos" la potencia de las armas y podemos destrozar los escenarios hasta los cimientos. Todos los fusiles serán reales (aunque el juego está situado en un futuro cercano) y podremos mejorarlos con un montón de accesorios. Además, «BodyCount» contará con un extenso multijugador online y modo cooperativos. El juego estará desarrollado con el motor EGO (el mismo de «Race Driver GRID») para asegurar una física realista y un montón de efectos en pantalla, aunque aún no se ha confirmado su fecha de lanzamiento. *



LA DESTRUCCIÓN de escenarios y el ritmo frenético serán las señas de identidad de este "shooter", que estará ambientado en un futuro cercano.

¡Qué flash!

"Estamos discutiendo constantemente sobre como llevar «World of Warcraft» a las consolas, pero hay muchos retos técnicos, porque fue diseñado para ser controlado con un teclado."

J. ALLEN BRACK, productor jefe del juego



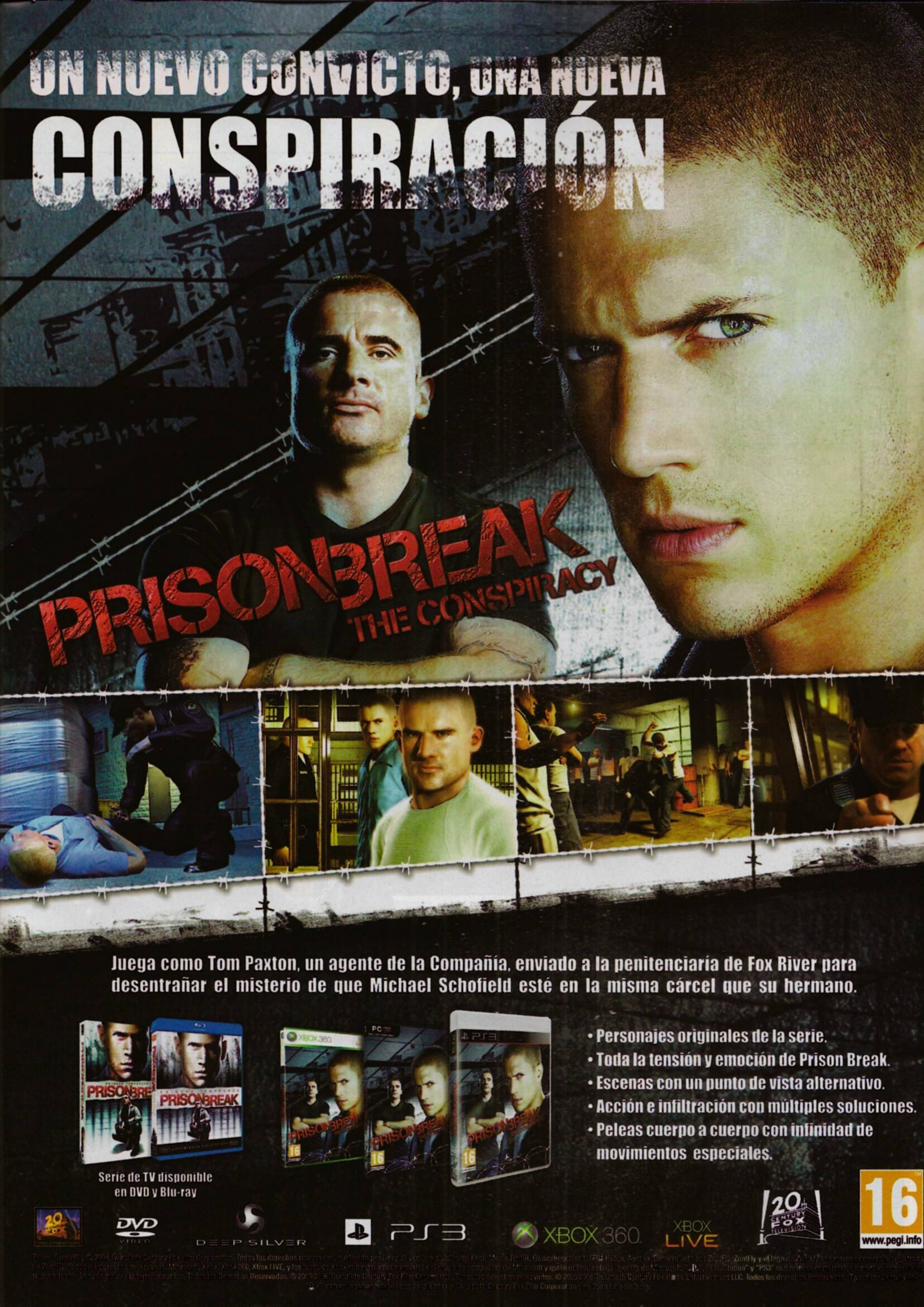
ANUNCIO – PS3 Y XBOX 360

Regresa la conducción libre

Pilotos de todo el mundo se encontrarán en las carreteras de Test Drive Unlimited 2.

Después del éxito de la primera parte, Atari ha confirmado el regreso de «Test Drive Unlimited» a las consolas. Se trata de un simulador de conducción (a bordo de los coches más lujosos) en un entorno persistente, es decir, un mapeado con cambios en el clima y la iluminación, donde nos cruzaremos con conductores de todo el mundo. El juego saldrá a finales de año, y estará ambientado en una nueva isla, cuyo nombre aún no se ha confirmado. *





UN NUEVO CONVICTO, UNA NUEVA
CONSPIRACIÓN
PRISON BREAK
THE CONSPIRACY
Juega como Tom Paxton, un agente de la Compañía, enviado a la penitenciaría de Fox River para desentrañar el misterio de que Michael Schofield esté en la misma cárcel que su hermano.
• Personajes originales de la serie.
• Toda la tensión y emoción de Prison Break.
• Escenas con un punto de vista alternativo.
• Acción e infiltración con múltiples soluciones.
• Peleas cuerpo a cuerpo con infinidad de movimientos especiales.
Serie de TV disponible en DVD y Blu-ray
DVD VIDEO
DEEP SILVER
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
20th Century Fox Television
16
www.pegi.info

NUEVOS DATOS – PLAYSTATION 3 Y XBOX 360

¿Qué apostáis a que volvéis al Yermo?

Llegan los primeros datos de Fallout: New Vegas, el nuevo juego de la saga de "rol post-nuclear". Mismo planteamiento, pero una ambientación muy diferente...

Como vimos en el exitoso «Fallout 3» (lanzado en 2008), **muchas ciudades quedaron devastadas por el conflicto nuclear del año 2077.** Una de ellas fue la ciudad de Las Vegas, ahora conocida como New Vegas, y en la próxima entrega del juego la acción se trasladará hasta allí. Los acontecimientos que veremos tendrán lugar **3 años después de los de «Fallout 3».** Eso sí, el argumento y los personajes **no guardarán relación con los de ese juego.**

Nosotros tomaremos el papel de un mensajero que aparece enterrado en mitad del desierto de Mojave. Un robot llamado Victor lo rescata y el doctor Mitchell se encarga de curarle. A partir de ese momento nos veremos involucrados en **una batalla entre 3 facciones: la República de Nueva California, el grupo esclavista Legión de César** y la **población de New Vegas.** Lo que sí se mantendrá de «Fallout 3» será la mezcla de combates, investigación y diálogos, que afectarán al nuevo **sistema de reputación.** Además, los más expertos podrán optar por el **modo Hardcore, en el que los stimpaks tardarán en sanar, la munición tendrá peso y deberemos beber para no deshidratarnos.**

Por supuesto, reaparecerán la ambientación "vintage", el humor negro y armas de lo más bestias (¡ojo a la nueva ametralladora de granadas!). La nueva aventura del Yermo llegará este otoño.



LAS RAZAS que vimos en el juego previo volverán a aparecer aquí (necrófagos, super mutantes, etc.). Algunos de ellos serán más agresivos que antes... y a otros les dará por travestirse.





↑ NEW VEGAS

El famoso cartel de bienvenida a la Ciudad del Pecado, tiene este sórdido aspecto acorde con una ciudad devastada. Además de esta urbe, iremos a la presa Hoover, el desierto de Mojave...



EL SISTEMA DE ATAQUE como el de «Fallout 3», aunque tendremos casi el doble de armas y dispondremos de más habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo.



LA RULETA DE COMANDOS nos servirá para dar órdenes a nuestros aliados, algo nuevo en la saga. Podremos decirles que ataquen por nosotros, usen stimpaks...



CUANDO COMENCEMOS EL VIAJE, el doctor Mitchell será quien nos rescate y explique lo sucedido. Él nos enseñará las bases de la vida en New Vegas.



LA RANGER SUNNY será otro personaje fundamental para la trama. Junto a su perro Cheyenne nos ayudará en determinadas misiones y... quizá algo más.

MEJORA TUS "JUGUETES"



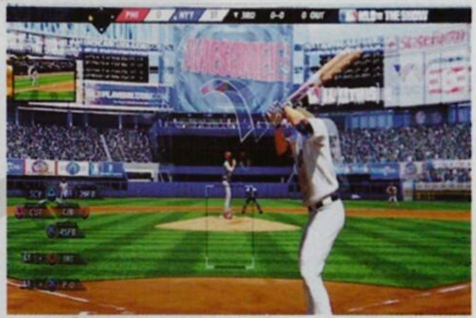
MODIFICAR LAS ARMAS será un gran añadido respecto al juego anterior. Como podéis ver aquí, podremos mejorar el cargador o acoplar mirillas. No solo mejorará el rendimiento, también veremos el "tuneo" en los "juguetes" cuando los usemos.

¿Sabes cuál...
ha sido el juego con mayor presupuesto hasta el momento?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE »

PRIMER CONTACTO – PLAYSTATION 3

Los juegos de PS3 se salen de la pantalla

En el marco de la GDC, Sony mostró su tecnología de 3D estereoscópico con resultados casi idénticos a los del cine.



MLB 10 SE LUCIÓ EN 3D durante la GDC de San Francisco. Para verlo bien hacen falta las gafas.

Aprovechando el **viaje a la Game Developers Conference de San Francisco,** donde probamos el esperado "PlayStation Move", pudimos indagar en los stands de la feria de desarrolladores por excelencia, y experimentar algunas de las **experiencias jugables del futuro próximo.** Allí vimos minijuegos controlados por la mente de dudosa fiabilidad, espectaculares motores gráficos, pads para el móvil (que, por cierto, devoran la batería), juegos independientes muy prometedores y, sobre todo, algo que está ya cerca de ser una realidad: **la implantación de la tecnología 3D estereoscópica en PS3.**

El propio Shuei Yoshida, presidente de Sony Worldwide Studios, anunció en la conferencia que **los primeros juegos 3D llegarían en breve,** así como una actualización gratuita para la consola. Las primeras demostraciones no se han hecho esperar, y la exitosa franquicia de béisbol «MLB» (del San Diego Studio de Sony) ya pudo jugarse en 3D. Como si fuésemos a ver "Avatar" al cine, nos ponemos unas gafas polarizadas... y la pelota parece que nos va a dar en las narices si no bateamos. Eso sí, para disfrutar de esta experiencia **hace falta una televisión especial, con el doble de Hz y un nuevo procesador,** que se comercializará en breve, a tiempo para las primeras emisiones en 3D, mundial de fútbol incluido.



LA TECNOLOGÍA DE 3D ESTEREOSCÓPICO tuvo un lugar destacado dentro del espacio de Sony. El sistema se basa en emitir el doble de imágenes, así que tocará comprar tele nueva.



GANADORES DEL CONCURSO Wii

CONSOLA Wii EDICIÓN LIMITADA NEGRA

CARLOS MANZANO GÓMEZ .... BADAJOZ

JUEGO NEW SUPER MARIO BROS. PARA Wii

JOSÉ GABRIEL MELERO GÓMEZ .... ALBACETE
JONATHAN ALARCÓN CAMPELLO .... ALICANTE
JAVIER BENÍTEZ MARTÍN .... BARCELONA
JESSICA RAMÍREZ LÓPEZ .... BARCELONA
CARLOS LUQUE DÍAZ .... CÓRDOBA
FRAN MARTÍN CORREA .... GRANADA
JOSÉ LUÍS NICOLÁS BAEZA .... MURCIA
JESÚS GARCÍA PASTOR .... VALENCIA
JUAN NAVARRO FONT .... VALENCIA
ENDIKA FONTURBEL CANO .... VIZCAYA

GANADORES DEL CONCURSO FORZA MOTORSPORT 3

CONSOLA XBOX 360 FORZA 3 CUSTOMIZADA + JUEGO FORZA MOTORSPORT 3

DAVID VELÁSQUEZ GÓMEZ .... MADRID

CONSOLA XBOX 360 + JUEGO FORZA MOTORSPORT 3

DIEGO RIVAS OTERO .... ASTURIAS
RAFAEL GÁLVEZ ACOSTA .... CÁDIZ
JUAN CARLOS RODRÍGUEZ PÉREZ....... VALLADOLID

JUEGO FORZA MOTORSPORT 3 PARA XBOX 360

PABLO ORTEGA ROMERO .... ALBACETE
SERGIO PEÑASCO ORTIZ .... BARCELONA
ALEX NOVO DACHS .... BARCELONA
VIRTUDES DE LA ROSA BAENA .... GRANADA
JOSÉ FRANCISCO JIMÉNEZ ARQUELLADAS GRANADA
FRANCISCO JOSÉ PEREA VALDERAS .... HUELVA
MIGUEL CÉSPEDES MORENO .... JAÉN
RAMÓN MARTÍN LAGARES .... LA CORUÑA
ISRAEL LEÓN SISNIEGA .... LEÓN
MARCOS RODRÍGUEZ .... LUGO
CARLOS HERNÁNDEZ GÓMEZ .... MADRID
ALEJANDRO SÁEZ ROMERO .... MURCIA
EDUARDO COZAR VELÁZQUEZ .... NAVARRA
ANDRÉS LÓPEZ AVELAIRA .... OURENSE
DANIEL GARAGORRI GUTIÉRREZ .... PONTEVEDRA
MARIO MORÓN ZABALLOS .... ZARAGOZA

GANADORES DEL CONCURSO DIVINITY II

JUEGO DIVINITY II XBOX 360 + CAMISETA + CHAQUETA + AGENDA

IÑAKI CASTRO NARANJO .... GUADALAJARA
SERGIO GALLEGO CARRASCO .... SEVILLA

JUEGO DIVINITY II XBOX 360 + CAMISETA + CHAQUETA

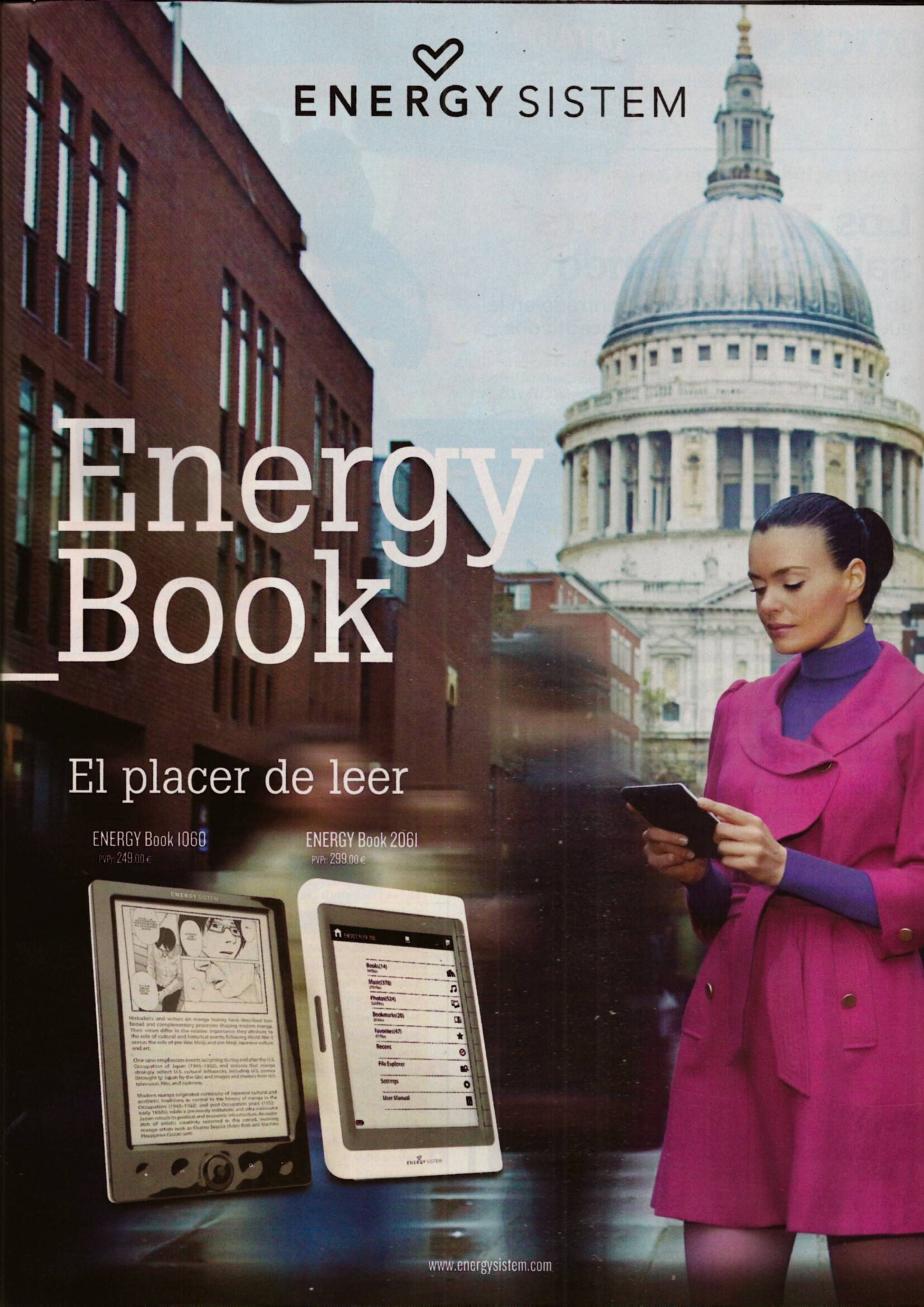
MIGUEL MOLÍ MERINO .... BARCELONA
JOSÉ MARTÍNEZ GARCÍA .... MURCIA
SERGIO GRACIA VINUE .... ZARAGOZA

JUEGO DIVINITY II XBOX 360 + CAMISETA

JOSÉ ANTONIO HERNÁNDEZ CORZO .... BADAJOZ
JOHAN GONZÁLEZ SANJUÁN .... LA RIOJA
JUAN ANTONIO GARCÍA ROMERO .... MÁLAGA
JAVIER RABADÁN BERENGUER .... VALENCIA
IRUNTZE ZURITA GOIKOETXEA .... VIZCAYA

JUEGO DIVINITY II XBOX 360

MARIO MELLA BARREIRO .... A CORUÑA
RAÚL VERGEL NIETO .... BARCELONA
MARCOS RECACHA FONTANA .... BARCELONA
TONY CALVO GASCÓN .... GIRONA
GUILLERMO CASTEJÓN LOUREIRO .... MADRID
JUAN ANTONIO CONESA MATAS .... MURCIA
DANIEL BENAVENTE NAVARRO .... MURCIA
ÁNGEL BERNÁRDEZ GIL .... PONTEVEDRA
CARLOS GARCÍA VELÁZQUEZ .... SEVILLA
FCO. DANIEL BURRUELO TRUJILLO .... VALENCIA


ENERGY SISTEM
Energy Book
El placer de leer
ENERGY Book 1060
PVPr: 249,00 €
ENERGY Book 2061
PVPr: 299,00 €
www.energysistem.com

¡GTA IV!

Se estima que su desarrollo costó cerca de 100 millones de dólares. En la lista de juegos más caros figuran otros como «Gran Turismo», «Metal Gear Solid 4» o «Final Fantasy XIII».



PRESENTACIÓN – PS3, XBOX 360. Wii, DS

Los Transformers salen de veraneo

Se prepara un nuevo juego, centrado en la guerra civil entre autobots y decepticons.

Los chicos de High Moon Studios tienen muy avanzado el desarrollo de «Transformers: La guerra por Cybertron», una "precuela" independiente de las dos películas aparecidas en los últimos años que llegará a PS3, Xbox 360, Wii y DS. Será un "shooter" de acción en tercera persona en el que podremos vivir los orígenes de la guerra civil entre autobots y decepticons. La campaña, con opción cooperativa, permitirá jugar con ambos bandos de la primera generación de Transformers.

Los disparos y las transformaciones en vehículos, tanto terrestres como voladores, serán la base de un desarrollo frenético, y los jefes tendrán un tamaño descomunal. Sobre el online no se ha adelantado nada, pero sabemos que habrá múltiples modos y mapas, además de alguna sorpresa. Llegará en verano.



LOS DISPAROS y las transformaciones en vehículos serán la base del juego.

OPTIMUS PRIME: El líder de los autobots será uno de los personajes que podremos controlar para hacer frente a la amenaza de los decepticons y su líder Megatron.

NUEVOS DATOS – XBOX 360

Casi cien noches... sin dejar de pelear

Elfos, humanos, goblins... todos lucharán por sobrevivir en Ninety Nine Nights II.

Cuatro años después del primer juego, los combates masivos de «Ninety Nine Nights» regresan a la consola de Microsoft. Esta secuela nos dará la oportunidad de controlar a cinco personajes de distintas razas, para machacar a cientos de enemigos. Su principal novedad será un apartado gráfico más realista y un modo online cooperativo. Konami será la encargada de traer «N3 II» a lo largo del próximo verano.



LOS COMBATES MASIVOS en un reino de fantasía regresarán a la consola de Microsoft con un "look" más realista y un modo online cooperativo.

FUTUROS LANZAMIENTOS

Los juegos más potentes para los próximos meses



S. MARIO GALAXY 2

LA NUEVA AVENTURA de Super Mario Bros ya tiene fecha de lanzamiento. Llegará a nuestra Wii el próximo 12 de Junio.

	JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
	Alicia en el País de las M.	Wii	Aventura	9 de abril
	Naruto Clash of Ninja Rev. 3	Wii	Aventura	9 de abril
	Splinter Cell Conviction	Xbox 360	Aventura	16 de abril
	Dead to Rights Retribution	PS3, Xbox 360	Acción	30 de abril
	Mundial FIFA Sudáfrica 2010	PS3, Xbox 360, Wii	Fútbol	30 de abril
	Super Street Fighter IV	PS3, Xbox 360	Lucha	30 de abril
	Wario Ware DIY	DS	Minijuegos	30 de abril
	Monster Hunter Tri	Wii	Aventura	abril
	Sin & Punishment 2	Wii	Acción	7 de mayo
	Alan Wake	Xbox 360	Aventura	21 de mayo
★	Red Dead Redemption	PS3, Xbox 360	Aventura	21 de mayo
	Furia de Titanes	PS3, Xbox 360	Aventura	28 de mayo
	Lost Planet 2	PS3, Xbox 360	Aventura	mayo
	Alpha Protocol	PS3, Xbox 360	Aventura	11 de junio
★	Super Mario Galaxy 2	Wii	Plataformas	12 de junio
★	Metroid Other M	Wii	Aventura	Verano
	Dead Rising 2	PS3, Xbox 360	Aventura	10 de septiembre

P Precio reducido ★ **NUEVA FECHA**

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.


ESTILO
PASIÓN
GLORIA
MotoGP 09/10 premia al jugador por su estilo y habilidad en la pista.
Gestiona tu propio equipo de MotoGP en el modo Carrera y participa con él.
Compite contra pilotos de todo el mundo gracias al modo multijugador online.
PORQUE GANAR NO ES SUFICIENTE
MotoGP 09/10
WWW.PLAYMOTOGP.COM
3
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
CAPCOM
© 2010 CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. MOTOGP™ AND © 2010 Dorna Sports, S.L. Used under license. All rights reserved. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.soft group of companies. © Monumental Games 2009. All rights reserved.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¡Mario regresa por todo lo alto!

■ Mario Galaxy 2 ocupa la portada. El rey de los videojuego anuncia su regreso para verano, y en N.A. os dan todos los detalles. Además, los juegos que se han presentado en el SUMMIT de Nintendo: «Metroid Other M», «Sin & Punishment 2»...



■ Monster Hunter Tri se acerca. Y lo celebran con un megarreportaje de 8 páginas en el que encontraréis todas las claves, datos e imágenes para dejaros atrapar por esta gran aventura.

■ Pokémon ya está aquí. Primera review de las nuevas ediciones Oro y Plata, que van a marcar una época. Si queréis saber por qué, sus expertos os los cuentan con todo detalle. Además, primera entrega de la guía Oro y Plata, para empezar la aventura con buen pie.

■ Wii Sports Resort en Nintendo Generations, con un reportaje especial con 20 claves para que le saquéis el máximo partido. Curiosidades, anécdotas...

■ En la revista Pokémon, un informe sobre el Frente Batalla, con el que no perderéis ni un solo combate. Y además, todo lo que debéis saber sobre la nueva generación Pokémon.

→ E-GIRL

Vampiros en nuestra consola

■ Reportaje "Llega el juego de Crepúsculo": ¡Por fin! nuestros vampiros favoritos se meten en nuestra consola. Sí, sí, ya está aquí el game «Scene It? Crepúsculo», donde tendréis que demostrar que sois las que más sabéis de la peli. Además, os cuentan cómo será Eclipse y las razones por las que nos gusta tanto esta saga. ¿Os lo vais a perder?

■ Internet. ¿Queréis ir a la última? ¿Crear vuestro propio estilo? ¿renovar el armario sin gastar un euro? Ahora podéis hacerlo con los blogs de moda más "in" del momento. Descubridlos en esta sección.



■ Videojuegos: Vivid una aventura increíble con «Final Fantasy Crystal Chronicles», subid a la pasarela con «Supermodelo» o enfrentaos a las carreras más alocadas con «Sonic & Sega All Stars Racing»... ¡este mes os traen lo mejor para vuestra consola!

→ PLAYMANÍA

¡La furia de los dioses en PS3!

■ God of War III. Analizan antes que nadie la esperadísima aventura exclusiva de PS3. Un juegazo lleno de acción, sorpresas y mucho, mucho gore. Además, incluyen la guía completa de regalo, con un formato especial que podréis guardar en la caja del juego.

■ Los bombazos de 2010. Os avanzan los últimos detalles los grandes juegos que saldrán en los próximos meses, desde «F-1 2010» a «Fallout New Vegas», pasando por «Mafia II», «Red Dead Redemption», «Metal Gear Peace Walker»...



■ Clásicos al alcance de tu consola. Pasan revista a los juegos de PSone que están disponibles en el Store. Pedacitos de historia que ahora podéis volver a jugar en PS3 o PSP: «FFVII», «Crash Bandicoot», «Metal Gear Solid»...

■ Los análisis más esperados. Comentan en profundidad «Just Cause 2», «Moto GP 09/10», «Yakuza 3», «Heavy Rain»...

■ Comparativa. Recogen las mejores aventuras de acción y fantasía para que sepáis qué juego se adapta a vuestros gustos: «GOW III», «Bayonetta», «Dante's Inferno», «Darksiders»...

→ MICROMANÍA

¡Vive la leyenda del Rey Arturo!

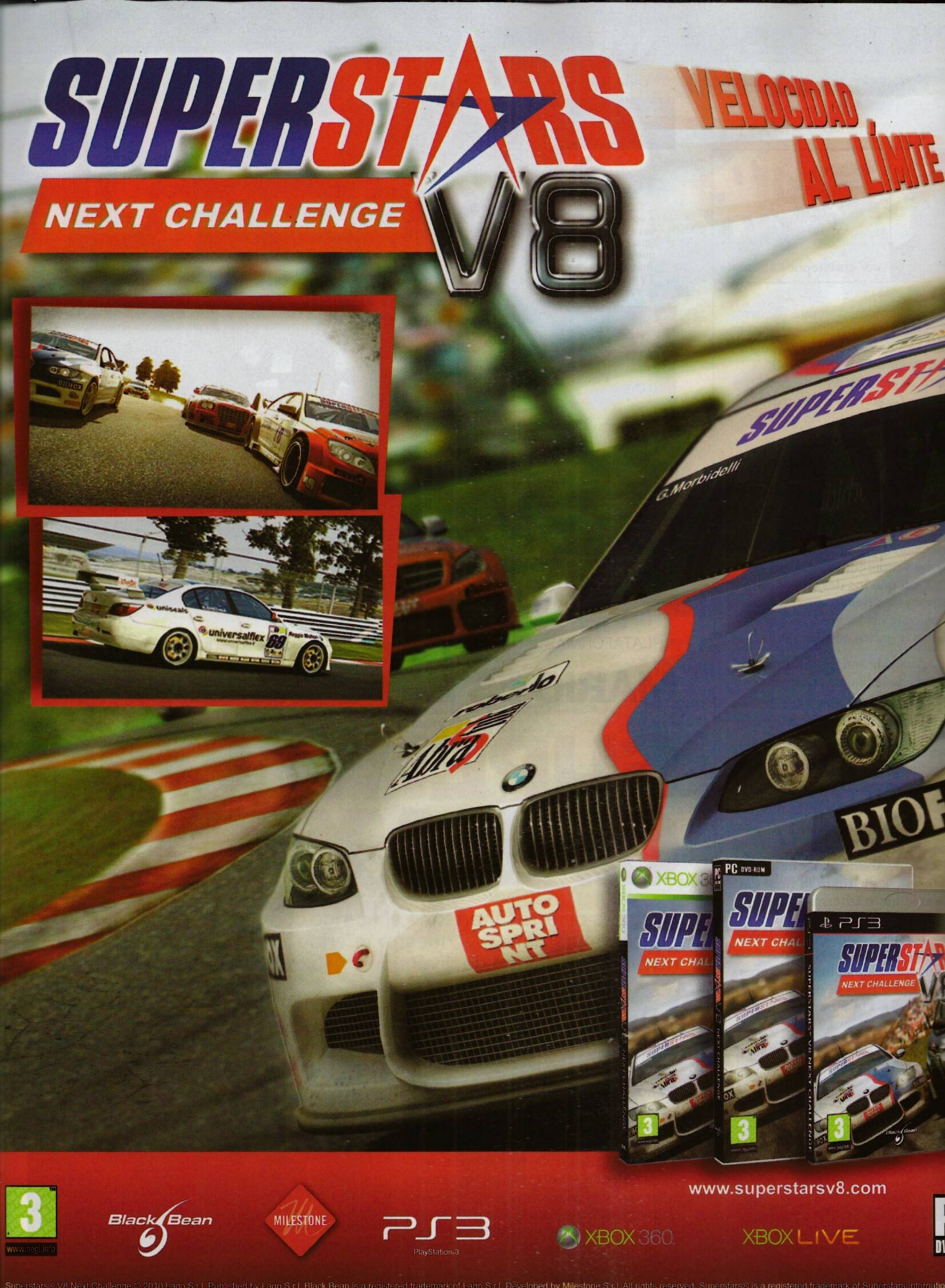
■ ¡Tomad asiento en la mesa redonda! Analizan el juego en el que podréis empuñar la espada Excalibur y regir el destino de Camelot: «El Rey Arturo».

■ También en Review, «Aliens vs Predator», «King's Bounty Armored Princess» y «Assassin's Creed II».

■ No os perdáis los avances de «Fallout New Vegas» y «StarCraft II». Además, este mes en una comparativa, los mejores juegos de ciencia ficción del momento.

■ Y en el DVD, el juego de acción táctica «Tom Clancy's Ghost Recon» de regalo, junto a las mejores demos jugables y todos los extras del mes.




SUPERSTARS
NEXT CHALLENGE
V8
VELOCIDAD
AL LÍMITE
www.superstarsv8.com
3
www.pegi.info
Black Bean
MILESTONE
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE



aquí Tokio

por christophe kagotani

¡Hola chicos! Al habla vuestro corresponsal favorito, que este mes os acerca **dos de los juegos más esperados** de Nintendo para su consola Wii: **«Super Mario Galaxy 2» y «Metroid Other M»**. ¡Y la buena noticia es que ambos van a estar disponibles antes del verano!

Últimamente se comenta mucho por aquí la **necesidad de "occidentalizar" los juegos japoneses.** Es un hecho que el mercado doméstico no tira tanto de las ventas como en la era de PS2, así que **los desarrolladores nipones se tienen que adaptar** y enfocar sus juegos a los gustos de los usuarios occidentales.

Actualizar antiguas franquicias es una de las salidas posibles, aunque se puede plantear que los jugones actuales **no conocen necesariamente las grandes sagas japonesas,** sino que han crecido con superventas más modernos como «Halo», «Gears of War» o «God of War».

Un título que sí parece haber superado esos obstáculos es «Tekken». Ahora **acaba de celebrarse en Tokio la final del Campeonato Internacional,** en el que se vieron las caras participantes venidos de distintos países. Tras sucesivas rondas y combates, al final **los ganadores del torneo del Puño de Hierro fueron dos coreanos,** uno en PS3 y otro en Xbox 360.



La final del Torneo Tekken demostró que esta saga sigue de plena actualidad.



LA MASCOTA DE NINTENDO vuelve a las 3D en esta secuela, que contará con nuevos planetas, más habilidades y nos traerá de vuelta a Yoshi.

PLATAFORMAS · NINTENDO · Lanzamiento: Mayo (Japón) 11 de junio (España)

MARIO ES LA ESTRELLA

SUPER MARIO GALAXY 2

Después de arrasar en todo el mundo con su última aventura plataformera para Wii, nuestro querido Mario regresa con una nueva galaxia llena de diversión. ¡Y se trae a su amigo Yoshi!

EL DESARROLLO
Saltos interplanetarios

COMO EN EL JUEGO ORIGINAL, nuestro fontanero favorito tendrá que recorrer distintos planetas en busca de estrellas, mientras persigue al malvado de turno, Bowser Jr. Aunque el desarrollo será clavadito a «Super Mario Galaxy», sus creadores aseguran que sólo coincidirá en un 5% (como el uso del traje abeja), mientras que el resto será nuevo. En esta ocasión, el argumento no tendrá tanta importancia.







¿QUÉ HAY DE NUEVO?

El regreso de Yoshi

ESTE SIMPÁTICO DINOSAURIO, que apareció por primera vez en «Super Mario World» de SNES, vuelve a la carga. Yoshi es capaz de planear y ganar distintas habilidades según la fruta que consuma. Por ejemplo, puede hincharse como un globo y flotar en el aire o tomar un fruto picante y correr a gran velocidad. Otra de las novedades que hemos podido probar es el taladro, que permite a Mario atravesar los planetas pequeños de lado a lado o penetrar en el interior de los satélites más grandes. Mario también podrá ralentizar el tiempo utilizando unos ítems especiales. *





EL SISTEMA DE CONTROL

Sin necesidad de Wiimotion Plus

MUCHO SE HABÍA RUMOREADO acerca de si este juego requeriría Wiimotion Plus. Sin embargo, finalmente se ha optado por repetir el sistema de control del primer «Super Mario Galaxy». Controlamos a nuestro personaje con el stick analógico, y realizamos los saltos con los botones y con rápidos movimientos del Wiimote. También podemos utilizar el puntero para recoger trozos de estrella (o podemos dejar que lo dirija un segundo jugador mientras nosotros nos dedicamos a saltar). Por supuesto, regresan las estrellas propulsoras, las magnéticas y el Spin Attack. *

« MARIO VOLVERÁ A DAR SALTOS POR TODA LA GALAXIA DISFRUTANDO DE NUEVAS HABILIDADES Y EL REGRESO DE SU INSEPARABLE AMIGO YOSHI »



CADA UNO DE LOS PLANETAS del juego nos ofrecerá cambios en la forma de jugar; plataformas que desaparecen, escenarios móviles, asteroides huecos...

EL MAESTRO MIYAMOTO



EL CREADOR DE SUPER MARIO se encargó de presentar el juego en el pasado E3, a pesar de que el desarrollo ha corrido a cargo del estudio EAD Tokyo, cuyo director es Takao Shimizu. También son los creadores de «Super Mario 64» y el insuperable «Super Mario World», de SNES.

aquí Tokio

El pasado 28 de febrero pasará a la historia particular de Wii porque ese día **la consola de Nintendo superó la cifra de 10 millones de unidades vendidas** en Japón. Eso sí, ha tardado 170 semanas en llegar a esos espectaculares números, mientras que en su día PS2 tardó "solamente" 131 en vender la misma cantidad de consolas.

Tetsuya Nomura ha mencionado que **el desarrollo de «Final Fantasy Versus XIII» va con un poco de retraso,** y que probablemente el juego no pueda ser mostrado en la próxima feria E3 de Los Angeles, que se celebrará en junio.

Además, Nomura también ha hablado sobre la saga «Kingdom Hearts». Ha dicho que **el próximo juego no va a ser «Kingdom Hearts III», sino un capítulo aparte** que servirá de puente entre las historias de los juegos anteriores. Y otra revelación: su protagonista no va a ser Sora, sino otro personaje importante de la saga. Saldrá a la venta en 2011 probablemente.

Para terminar, os quiero comentar el último intento de Sony por **hacer que su portátil se abra un hueco entre el público femenino,** que parece decantarse más por Nintendo DS. Por eso el 4 de marzo va a lanzar una **edición limitada de la consola que viene en color** rosa y está "apadrinada" por la marca de ropa Jill Stuart. ¡Os espero aquí el mes que viene!



La **PSP rosa** quiere ganarse el corazón de las usuarias japonesas. ¿Lo conseguirá?



SAMUS ARAN recupera el desarrollo horizontal de los primeros «Metroid» con cambios en la perspectiva y gráficos en tres dimensiones.

AVENTURA DE ACCIÓN · NINTENDO · Lanzamiento: Verano (Japón y España)

UN CLÁSICO DEL ESPACIO

METROID OTHER M

Samus, la cazarrecompensas del espacio, tiene una nueva misión: recuperar la diversión de sus primeros juegos en Wii.

LA HISTORIA
Continúa la saga

EL ARGUMENTO DE «OTHER M» continúa justo donde lo dejó el juego de Super NES. Después de que Samus se enfrentase a Mother Brain en el planeta Zebes, todo salió volando por los aires, pero nuestra heroína fue rescatada en el último momento por una cría de Metroid (una especie de medusa espacial que había sido su enemigo). Ahora Samus se enfrenta a una nueva misión junto a los miembros del Ejército de la Federación Galáctica, con Adam Malkovic entre ellos. Y, mientras tanto, va recordando lo que ocurrió con el pequeño monstruo después de aquella explosión. *









ASPECTOS TÉCNICOS

Un juego con dos perspectivas

EL JUEGO SE DESARROLLA DE FORMA LATERAL, siguiendo el esquema clásico, y sujetamos el mando como si fuera un pad tradicional. Nos movemos con la cruceta digital, mientas que los botones sirven para disparar y activar poderes como el rayo congelador o la morphball. Sin embargo, en cualquier momento podemos apuntar con el Wiimote a la pantalla, y todo pasa a una perspectiva en primera persona: podemos disparar con mayor precisión, pero no desplazarnos de forma subjetiva. *







« PODREMOS CAMBIAR LA PERSPECTIVA CON UN GIRO DEL MANDO EN CUALQUIER MOMENTO »



UN JUEGO DE CINE

Juego y secuencias integrados

EL EQUIPO DE DESARROLLO, el Team Ninja (creadores de «Ninja Gaiden» y la saga «Dead or Alive»), ha querido transmitir un estilo cinematográfico al nuevo «Metroid». Además de aprovechar un sistema de cámaras automático, que se ajusta a distintas perspectivas según el escenario en que nos encontramos, ha realizado numerosas secuencias de vídeo que animan el desarrollo. La presencia de Samus como narradora (también es el juego en que más se le verá el rostro) termina de redondear este aspecto. De hecho, «Other M» es el juego en que más se desvela sobre este universo y sus protagonistas. *

YOSHIO SAKAMOTO, SU CREADOR



FUE EL CREADOR DE LA SAGA «METROID» EN 1986 y también ha dirigido algunos títulos posteriores, como «Super Metroid» para Super Nintendo o «Metroid Fusion» y «Metroid Zero Mission» para GBA. Sin embargo, las tres últimas entregas de la saga fueron desarrolladas por Retro Studios, y él sólo actuó como supervisor. Ahora Sakamoto vuelve a la saga, para recuperar el espíritu de los juegos originales.

¡YA LO HEMOS PROBADO!



LAS CLAVES DE PLAYSTATION MOVE

- **¿Qué es?** El nuevo sistema de control de movimientos para PS3, una alternativa al mando de Wii y a Project Natal, de Xbox 360.
- **¿Cuándo saldrá?** En otoño de este mismo año, con un amplio catálogo de juegos de inicio, más parches para títulos ya existentes.
- **¿Cómo será?** El pack completo incluirá el mando con sensores, la cámara PS Eye y el mando suplementario por menos de 100 €.

La presentación



El mando



Los juegos





YA ESTÁ AQUÍ EL NUEVO MANDO DE SONY...

¡ASÍ ES PLAYSTATION MOVE!

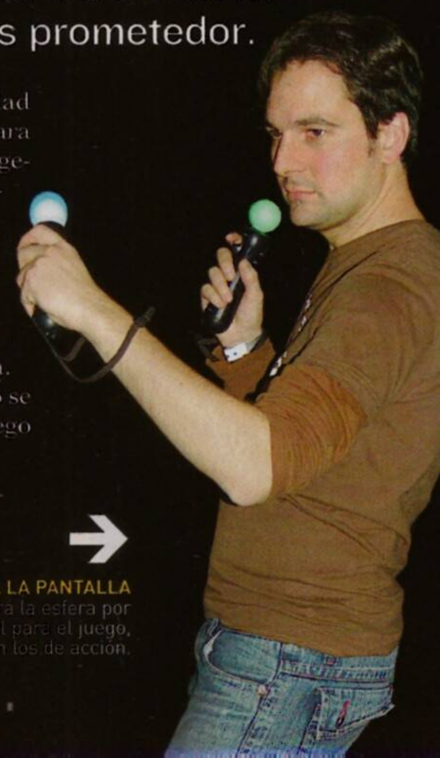
PlayStation Move

Apunta a la pantalla, muévete, juega con tu propia imagen, habla... y todo con gráficos de nueva generación. PS3 nos enseña sus cartas en la revolución del movimiento, y el resultado no puede ser más prometedor.

La ciudad de San Francisco, un día antes de que diera comienzo la Games Developers Conference, fue el lugar elegido por Sony para la presentación oficial de su nuevo sistema de control de movimientos. Como no podía ser de otra manera, estuvimos allí, lo vimos, lo fotografiamos, lo analizamos... y jugamos con él a varios de los títulos que nos podrán en marcha estas Navidades. Y es que, aunque todavía quedan varios meses para que salga a la venta, es ya seguro es que vendrá bien acompañado: sólo en la presentación probamos juegos de lucha, deportes, disparos, infantiles, de fiesta... Apenas ha dado el pistoletazo de salida, y ya cuenta con el apoyo de 36 compañías.

→ **EL SISTEMA SE BASA EN DOS MANDOS Y UNA CÁMARA**. El principal es un mando alargado, con varios botones y sensores de movimiento, que a primera vista luce y se comporta de forma similar al mando de Wii... pero que en la parte superior tiene una esfera luminosa que la cámara PS Eye es capaz de detectar para dotar al mando de una tridimensionalidad asombrosa. Además, la cámara se usará para introducir imágenes y voces reales en los juegos, y también contaremos con un mando secundario que servirá para adaptar el sistema a los géneros más tradicionales, ya que cuenta con stick, gatillos y cruceta. ¿El precio? De momento sólo se dijo que mando, cámara y juego saldrán por menos de 100 $.

→



APUNTANDO A LA PANTALLA la cámara sustituirá la esfera por cualquier elemento útil para el juego, como un puntero en los de acción.

LOS MANDOS

A la cámara PlayStation Eye ya la conocíamos, pero estos dos controladores son nuevos en la familia. Juntos llevarán las posibilidades de juego de PS3 a una nueva dimensión.



EL MANDO SECUNDARIO es el complemento perfecto para que Move se adapte a cualquier tipo de juego. Dispone de cruceta y stick analógico, además de dos gatillos. Es tan similar a un mini Dual Shock 3 o a un Sixaxis, que estos pueden ser utilizados en su lugar. Además, dispone de los botones X y O, para facilitar la navegación por menús de juego y de la consola.



ES IDEAL PARA CONTROLAR el desplazamiento, mientras realizamos las acciones con el otro mando.



SE CONECTA POR BLUETOOTH, y tiene batería de ion-litio recargable por USB.



LOS JUEGOS

Así serán sus primeros títulos

Además de asistir a la presentación del sistema, y ver cómo miembros del equipo de desarrollo demostraban sus virtudes, tuvimos la ocasión de probar un buen número de juegos. En general no hubo ideas demasiado novedosas, pero sí títulos que daban buena muestra de las diferentes capacidades de la unión de los dos mandos y la cámara.



GLADIATOR DUEL (SPORTS CHAMPIONS) es uno de los juegos deportivos del pack. En él usamos un motion controller como arma y el otro como escudo.



EYEPET da un pasito más en nuestra relación con la mascota virtual. Gracias a Move tendremos multitud de artilugios para jugar con él o para cuidarle.



BRUNSWICK PRO BOWLING fue el más flojo de todos. El sistema era similar al de «Wii Sports»... pero funcionaba muy mal.



SOCOM 4 demostró lo bien que este control puede llevarse con sagas clásicas. El puntero lo manejamos con el motion controller y nos movemos con el stick.



TABLE TENNIS (SPORTS CHAMPIONS) fue el títu que más nos impresionó por su precisión. La fidelid del movimiento de la paleta con el mando es brutal



■ CON MOVE, PS3 AUNARÁ CONTROL DE MOVIMIENTOS Y GRÁFICOS EN ALTA DEFINICIÓN ■





■ EL MOTION CONTROLLER tiene unos sensores compuestos por un giroscopio de tres ejes, un acelerómetro también de tres ejes, y un sensor de campo magnético terrestre. Además, incluye los cuatro botones clásicos, el nuevo botón Move, un gatillo, el botón PS, y el Select y el Start en los laterales. Debajo cuenta con una ranura de expansión y con la conexión USB para la batería.

■ LA ESFERA se ilumina de diferentes colores durante la partida, y es lo que la cámara detecta para trasformar el mando en cualquier cosa calcando su movimiento.





■ MOTION FIGHTER puso el toque salvaje a la presentación. Se juega con dos motion controllers que hacen las veces de los puños, pero aún le faltaba fidelidad.



■ MOVE PARTY nos mete literalmente en la pantalla, y hace que el mando se convierta en diferentes artilugios a lo largo de un buen puñado de minijuegos.



■ THE SHOOT es un juego de disparos sobre raíles, con movimientos especiales de agitar el mando... y en el que disparamos apuntando a la pantalla.



■ TV SUPERSTARS fue el título más loco de todos. Te haces una foto, y tu cara se calca en un personaje que concursa en las pruebas más disparatadas.

PRIMERA IMPRESIÓN
por **Luis Galán**, enviado especia

Un paso grande y necesario

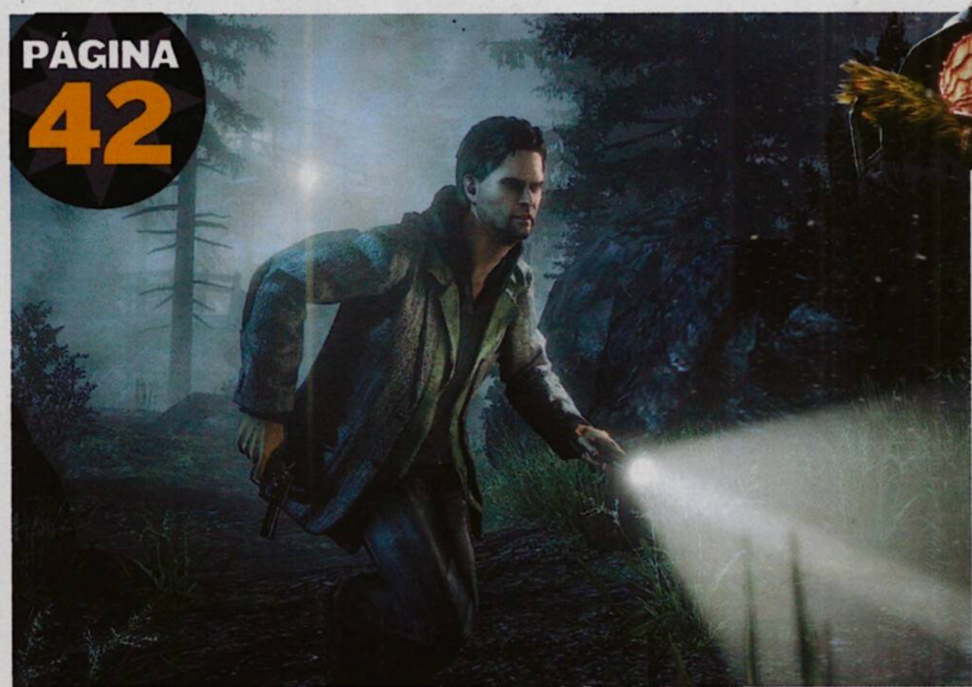
En Sony no se han conformado con llevar a PS3 el mando de Wii, sino que han mezclado sus características con las de EyeToy para crear un sistema de juego aún más completo e inmersivo. Que el segundo mando no tenga sensores y que "gaste" una conexión independiente a la consola limita las opciones, y eché en falta más originalidad en los títulos. Pero sin duda es un sistema lleno de posibilidades, que PS3 necesitaba tener y que funciona de forma muy precisa.



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 42



ALAN WAKE es uno de esos juegos que nos ha tenido en ascuas durante años, pero por fin está a punto de ver la luz... o la oscuridad, mejor dicho. No os perdáis nuestro avance de esta tenebrosa aventura para Xbox 360.



MONSTER HUNTER TRI

PÁGINA 46

Nuestras Wii están preparadas para salir a la caza de los monstruos más salvajes. ¡Coged la armadura y vuestra espada "tamaño buque", que partimos!

PÁGINA 48



LOST PLANET 2 propondrá regresar a EDN III, donde los temibles Akryd siguen pidiendo que los llenemos de plomo. Y esta vez no jugaremos solos...



PÁGINA 54

GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY traerá a PS3 las dos aventuras descargables de Xbox 360. ¡Qué ganas!

EN ESTE NÚMERO...

Olvidaos de los molestos insectos de la primavera. El próximo mes, enormes monstruos, matones y espectros van a poner a prueba vuestra valentía consolera.

Xbox 360
Alan Wake 42
Dead to Rights 2 50
Lost Planet 2 48
Prison Break 58
Super Street Fighter IV 56

PlayStation 3
Dead to Rights 2 50
Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City 54
Lost Planet 2 48
Prison Break 58
Super Street Fighter IV 56

Wii
No More Heroes 2 52
Monster Hunter Tri 46



EN EL PUEBLO DE BRIGHT FALLS está creciendo una presencia oscura, y Alan tendrá que detenerla a toda costa.



LAS CLAVES

1 **LA HISTORIA** estará igual de cuidada que la de una buena película. ¡Y Alan es un actorazo!



2 **LA MECÁNICA** estará muy trabajada. De momento parece innovadora, variada, y sobre todo, muy divertida.



3 **LOS GRÁFICOS** son de lo mejor que hemos visto en Xbox 360, y prometen dejarnos absolutamente alucinados.



Mayo
Remedy
Aventura de terror

ALAN WAKE

Olvidaos de lo que habéis visto en pelis como "Paranormal Activity" o "Poltergeist". Aquí al que le pasan cosas raras de verdad es al pobre Alan Wake. Menos mal que nosotros podremos ayudarle...

LAS PESADILLAS, LAS ALUCINACIONES y la realidad se fundirán pronto en este esperado thriller psicológico. En él nos encontraremos a Alan, un famoso escritor que no está en su mejor momento, porque le ha abandonado la inspiración. Con el fin de recuperarla, se tomará unas vacaciones en el idílico pueblecito de Bright Falls junto a su esposa, Alice. Lo que no saben es que allí les aguarda una creciente oscuridad que arrebatará a Alan lo que más quiere: su mujer. Nuestro protagonista se despertará en medio de la noche para encontrarse en su coche, con una brecha en la cabeza y sin saber qué ha pasado. Para colmo, empezará a sufrir sucesos paranormales y encontrará fragmentos de una novela firmada por él mismo que no recuerda haber escrito.

Con este papelón, nosotros tendremos que ayudarle a encontrar a su media naranja y, de paso, descubrir por qué personas y objetos están siendo poseídos por la tenebrosa presencia que se esconde en Bright Falls.

→LA AVENTURA SE ESTRUCTURARÁ EN CAPÍTULOS, como si de una serie de televisión se tratase. Tendrá grandes dosis de suspense, puntos de giro y otros recursos narrativos que nos mantendrán pegados a nuestros sillones. No faltarán tampoco los personajes secundarios, que añadirán color y profundidad a la historia. Los dos más importantes serán Sarah, la sheriff del pueblo, y Barry, nuestro amigo y agente literario, que además pondrá la nota humorística.

Cuando tomemos el mando, nos encontraremos con dos tipos de niveles más o menos diferenciados: los que se desarrollan de día y aquellos que transcurren durante la noche. En los diurnos tendremos que explorar el pueblo y el bosque, hablar con otros personajes, investigar y encontrar pistas. En los nocturnos, sin embargo, el ritmo no será tan ▶▶



LA EXCELENTE AMBIENTACIÓN NOS SUMERGIRÁ EN ESTE THRILLER PSICOLÓGICO

¡OJO AL DATO!

Un estudio con experiencia...
SON LOS CREADORES DE «MAX PAYNE»
Los finlandeses de Remedy son responsables de las dos entregas de «Max Payne» (PS2, Xbox), ambas auténticos juegazos. Ahora están ocupados con «Alan Wake», y el desarrollo de la tercera parte de aquella saga llevará la firma de Rockstar.

Pasamos miedo con ellos...
SUS CREADORES NOS LO ENSEÑARON EN MADRID
Oskari Häkkinen, Jefe de Desarrollo de Remedy, vino a Madrid para presentar «Alan Wake». Nos llevaron a una mansión antigua en la que pudimos probar su juego a oscuras y rodeados de niebla. ¡Igual que Alan!



Oskari en Madrid.





ALAN

ESTE ESCRITOR EN CRISIS tendrá que recorrer el pueblo de Bright Falls en busca de su esposa Alice. El problema es que hay una presencia oscura que le está haciendo la vida imposible, y no parece que le vaya a dejar en paz.





EN EL TRANSCURSO DE LA AVENTURA exploraremos una y otra vez Bright Falls y sus alrededores, que estarán recreados con un realismo y un detalle espectaculares. Por lo menos mientras sea de día estaremos a salvo...



HABRÁ MOMENTOS épicos y llenos de acción en este título, aunque lo complementarán otros fragmentos más pausados y reflexivos.



LA IDENTIFICACIÓN y la conexión del jugador con Alan será total, gracias a que constantemente oiremos lo que piensa. Así por lo menos compartirá su sufrimiento.





MI LINTERNA Y YO

Ya os vamos avanzando que en «Alan Wake» no tendréis nada que hacer sin la inestimable linterna de nuestro protagonista, que supondrá el principal foco de luz para derrotar a los enemigos. Pero antes de este juego ya ha habido otros en los que la linterna ha sido un elemento imprescindible para ver por dónde íbamos o para sobrevivir.



SILENT HILL (PSONE) ya nos obligaba a usar la luz si queríamos ver lo que teníamos delante. Aunque a veces era mejor no verlo...



ALONE IN THE DARK (DREAMCAST) nos dejaba mover el haz de luz con el stick analógico, para encontrar objetos y espantar enemigos.



OBSCURE (PS2, XBOX) incorporó la novedad de acoplar la linterna al arma que llevásemos, y así poder iluminar y disparar a la vez.



F.E.A.R. (PS3, XBOX 360) tenía muchas zonas oscuras, así que era necesaria una fuente de luz. Lo malo era que se iba gastando.

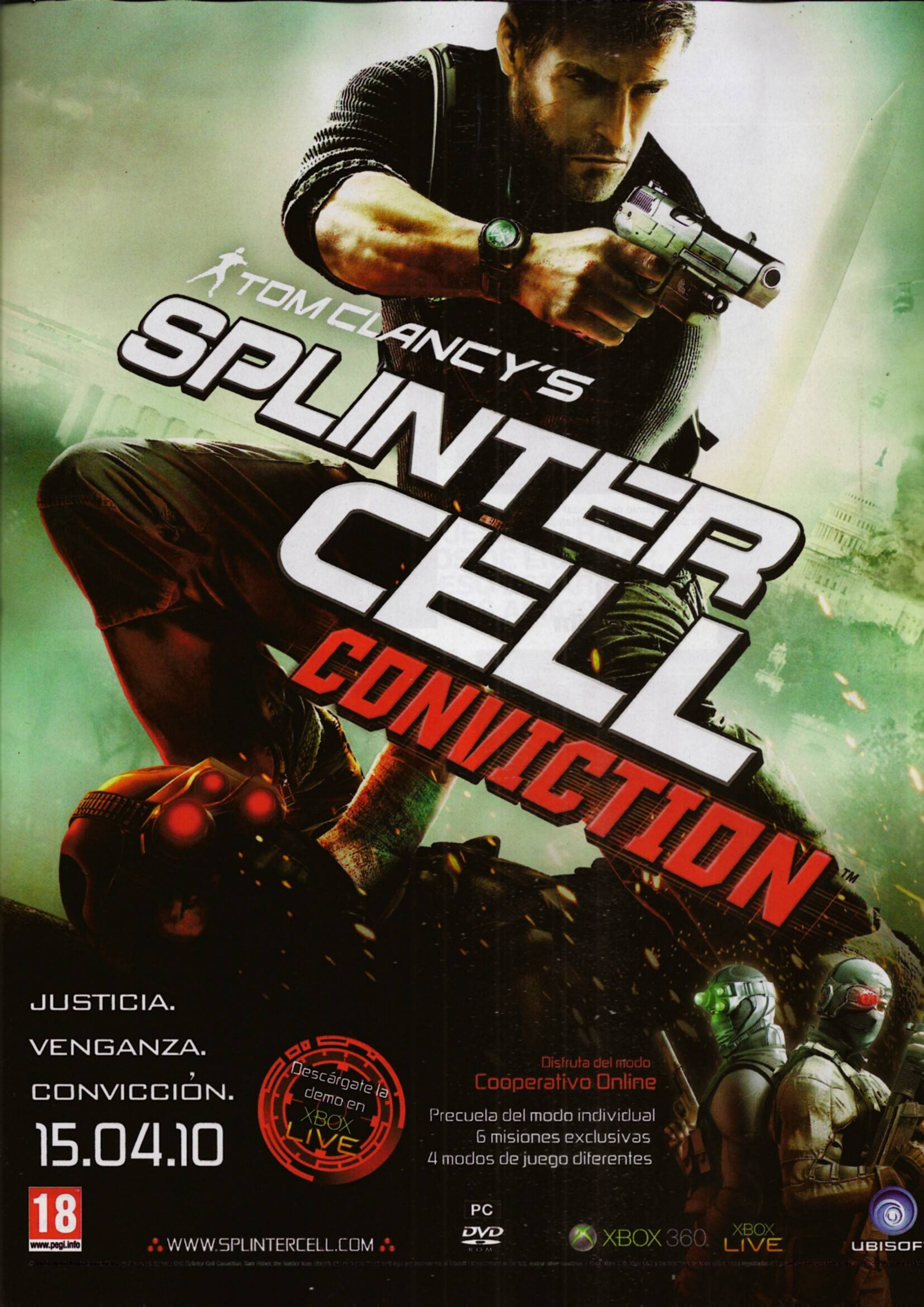
apacible, y sufriremos el asalto de los enemigos, la oscuridad y el miedo. Aquí entrará en juego nuestra mayor aliada durante la aventura: la luz. Este elemento será lo único que nos permitirá derrotar a los "tomados" que nos persigan, ya que si les exponemos a ella les volveremos vulnerables a nuestros disparos. La mayor parte de las veces utilizaremos nuestra inestimable linterna como arma, pero tendremos otras posibilidades, como grandes focos, granadas flash o unas utilísimas pistolas de bengalas.

→LA PRESENTACIÓN ESTARÁ MUY CUIDADA, con un estilo gráfico bastante peculiar que nos ofrecerá algunos de los momentos más espectaculares que se hayan visto en esta generación: localizaciones extensas y fotorrealistas, personajes muy expresivos, efectos de luz impresionantes... Por supuesto, la ambientación contribuirá a que el miedo y la tensión recorran nuestro cuerpo con bastante frecuencia. Todo este despliegue, unido a la altísima interactividad con los elementos de los escenarios y al hecho de que oigamos continuamente los pensamientos de Alan (en un tono muy literario, por cierto), contribuirá a que la inmersión en la historia sea enorme. Además, el doblaje al castellano será otra de las grandes bazas de «Alan Wake», ya que se ha contado con actores de calidad a los que reconoceremos por voces como la de Jack de "Perdidos" (para Alan) o la de Nicole Kidman (en el caso de Alice).

Estad pendientes de esta esperada exclusiva de Xbox 360, porque promete ser uno de los mejores juegos de terror que "sufriremos" en todo el año. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Historia muy currada, gráficos flipantes, un planteamiento original... Tiene todas las papeletas para ser un juegazo.



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION™
JUSTICIA.
VENGANZA.
CONVICCIÓN.
15.04.10
Descárgate la demo en XBOX LIVE
Disfruta del modo
Cooperativo Online
Precuela del modo individual
6 misiones exclusivas
4 modos de juego diferentes
18
www.pegi.info
WWW.SPLINTERCELL.COM
PC
DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
UBISOFT





LOS MONSTRUOS MÁS DESCOMUNALES están a punto de colonizar Wii con una aventura que llevará al extremo el espíritu de los combates de «Monster Hunter».

LAS CLAVES

1 **LA CACERÍA DE MONSTRUOS** será la piedra angular. El 80% de ellos son totalmente exclusivos de esta entrega.



2 **EL ONLINE** permitirá compartir aventura con otros tres amigos. Nintendo ha garantizado que será gratuito.



3 **LA ARENA** permitirá combatir junto a otro amigo a pantalla partida contra algunos jefes del modo principal.



- **Abril**
- **Capcom**
- **Rol**

MONSTER HUNTER TRI

El lobo de Caperucita es un "pringao" comparado con estos bichos, pero si sois buenos cazadores, seguro que les echaréis la zarpa.

LA CACERÍA MÁS BESTIAL SE APODERARÁ DE Wii el 23 de abril con esta esperada adaptación de «Monster Hunter», todo un fenómeno social en Japón. Igual que en las versiones de PS2 y PSP, habrá que crearse un cazador y lanzarse a la captura de gigantescas criaturas. Con un mundo divido en casi 200 misiones, usaremos 9 tipos de armas (desde espadas ligeras y ballestas hasta espadones y martillos).

La aventura para un jugador, llena de toques "roleros", durará unas 40 horas y, aunque la dificultad de la saga se mantendrá, esta vez se incluirá un práctico tutorial. Sin embargo, donde dará lo mejor de sí será en el modo online, en el que compartiremos duras batallas con hasta 4 "compinches". Para jugar ni siquiera hará falta los engorrosos códigos de amigo (aunque sí para utilizar el micrófono WiiSpeak).

→ EL CONTROL SERÁ CASI EL MISMO QUE EN PSP, y de hecho lo podremos jugar con el nuevo mando Clásico Pro, además de con Wiimote y nunchako. Habrá un modo de ataque y otro de evasión según tengamos desenvainada o no el arma. No esperéis encontrar la típica subida de niveles propia del rol; aquí lo importante será lograr centenares de armas cada vez más potentes y diseñar estrategias para afrontar batallas a cada cual más larga y desafiante.

Lo que hemos visto hasta ahora del juego nos ha encantado, con un online gratuito y un chat de voz que harán las delicias de los más aventureros. Id afilando las uñas para echarle la zarpa, porque se avecina algo grande. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El número de jefes finales y su dificultad, junto con el online gratuito y las cacerías online, prometen diversión casi infinita.





¡OJO AL DATO!

Intento de espaldarazo...
LA SAGA DESEMBARCARÁ EN LAS XBOX JAPONESAS
Microsoft, en su intento por aumentar las ventas en Japón, ha logrado el lanzamiento, para junio, de «Monster Hunter Frontier», que ya salió en PC. Se desconoce si llegará a Europa.

Por partida triple...
HABRÁ TRES FORMATOS DISPONIBLES
Nintendo está mimando la llegada de la saga a Wii, hasta el punto de que habrá tres packs: el juego solo, el juego con el nuevo mando Clásico Pro, y el juego con mando clásico y WiiSpeak. No se saben precios, pero Nintendo asegura que estarán ajustados.



Mando Clásico Pro

ALGUNOS JEFES SERÁN DIFICILÍSIMOS DE LIQUIDAR, PERO PARA ESO ESTARÁ LA AYUDA DE TRES AMIGOS

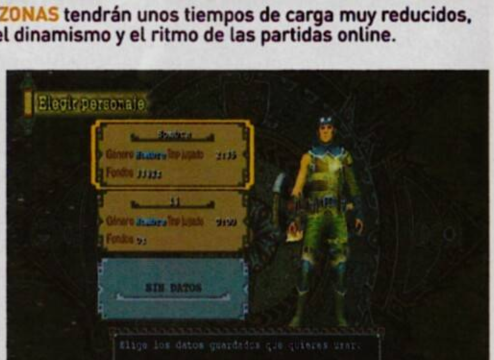

LOS JEFES FINALES serán cerca de 70. Para abordarlos, se podrá jugar con el Wiimote y el Nunchako o con el mando clásico pro, más preciso y recomendable.



LAS TRANSICIONES ENTRE ZONAS tendrán unos tiempos de carga muy reducidos, lo que, sin duda, favorecerá el dinamismo y el ritmo de las partidas online.


EN LAS ZONAS ACUÁTICAS el control será más lento, pero la capacidad de oxígeno tardará en menguar.


OBTENER ARMAS RARAS será fundamental, ya sea superando misiones o forjándolas con objetos raros.



EL WIIMOTE se podrá emplear como si fuera una memory card para trasladar un perfil a otra consola.



LOS FEROCES ENEMIGOS tendrán unos movimientos rápidos y agresivos, así que deberéis estar "al loro" en EDN III.



LAS CLAVES

1 EL ENTORNO: Las zonas selváticas se alternarán con otras en las que deberemos luchar por mantener nuestra temperatura.



2 LA COOPERACIÓN: Esta vez tendremos que compenetrarnos con nuestros compañeros para superar cada reto. ¡Acción en equipo!



3 LAS ARMAS: Por supuesto, volverá el enorme arsenal de la primera parte... ¡incluidos los poderosos y espectaculares VS!



- Mayo
- Capcom
- Acción

LOST PLANET 2

Ya no hace tanto frío como antes, pero en el planeta EDN III los bichos gigantes siguen armando la marimorena. ¡Tragarán plomo!

CUANDO WAYNE RESTAURÓ EL CLIMA al final del primer «Lost Planet», parecía que los problemas habían terminado en el lejano planeta E.D.N. III. Sin embargo, la guerra acababa de empezar. Ahora los piratas luchan por controlar el territorio y, de paso, acabar con los Akrid (una especie de insectos gigantescos) que quedan con vida.

Esta vez no nos encontraremos con los personajes de la historia original, como Luka o el propio Wayne, sino que pasaremos a formar parte de un grupo de piratas. Seremos un héroe anónimo que tendrá que cooperar con sus aliados para superar cada misión: acabar con la resistencia de una zona, llegar a un punto clave, activar máquinas...

AUNQUE PODREMOS JUGAR EN SOLITARIO (nuestros compañeros serán controlados por la consola), el enfoque de este título estará claramente orientado al multijugador. Podremos participar con otros amigos a través de Internet, ya sea en la propia campaña o en modos aparte. Ya sabéis, todos contra todos, conquista de territorio, etc. En el desarrollo de cada batalla volverá a ser importante activar los nodos de comunicación y recopilar toda la energía termal que podamos, pues seguiremos visitando zonas heladas. Por supuesto, tendremos un enorme arsenal y los VS, esas gigantescas armaduras que tanto juego dieron en la primera tarde. ¡De nuevo tocará derretir el hielo a base de explosiones! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Las partidas online serán, sin duda, su punto fuerte. A ver qué tal evoluciona cuando se juega la campaña en solitario.



LOS COMBATES VOLVERÁN A SER ENCARNIZADOS, PERO ESTA VEZ EN GRUPO

¡OJO AL DATO!

Buen resultado por ahora...
LA PRIMERA PARTE FUE UN ÉXITO DE VENTAS
Tres años atrás, «Lost Planet» vendió 2,3 millones de unidades en el mundo, lo que le convirtió en uno de los primeros grandes éxitos para Xbox 360. ¡A ver si esta secuela repite éxito!

Experto en Capcom...
KENJI OGURO DIRIGE EL PROYECTO
Detrás de este juego encontramos al señor Oguro, que ya fuera el encargado de la primera parte. Sin embargo, su carrera ya era activa varios años atrás, cuando participó en el diseño de los primeros «Onimusha» para PlayStation 2.



Onimusha 2 (PS2, 2002)



LOS PIRATAS eran los protagonistas del modo multijugador de la primera parte, y ahora van a tener todavía más peso: seremos uno de ellos durante la campaña.



LOS AKRID MÁS GRANDES tendrán una resistencia enorme, así que más os valdrá equiparos con armas contundentes. Como siempre, apuntad a las zonas naranjas.



CONTROLAR NUESTRAS "HERRAMIENTAS" será clave. Además de armas, podremos usar escudos o el armonizador, que canjea energía térmica por salud.



MARCUS Y DOM, de «Gears of War», serán los invitados especiales de la versión Xbox 360. Al fondo veis a Wesker, de «Resident Evil». ¿Podremos controlarlo?



JACK Y SU PERRO SOMBRA se enfrentan a los numerosos criminales que aparecen por la noche en las calles de Grant City..

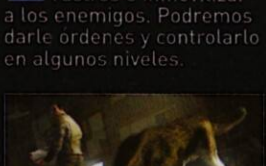


LAS CLAVES

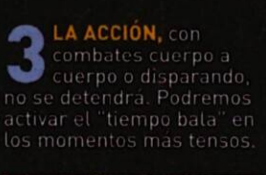
1 EL ARGUMENTO y la ambientación serán mucho más serios que en las entregas anteriores. Estará inspirado en el cine negro americano.



2 SOMBRA, nuestro perro, podrá seguir rastros e inmovilizar a los enemigos. Podremos darle órdenes y controlarlo en algunos niveles.



3 LA ACCIÓN, con combates cuerpo a cuerpo o disparando, no se detendrá. Podremos activar el "tiempo bala" en los momentos más tensos.



- **Abril**
- **Namco Bandai**
- **Acción**

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

El perro es el mejor amigo del hombre... sobre todo cuando se trata de detener a los criminales que circulan por las calles de Grant City.

EL CINE NEGRO SERÁ LA FUENTE DE INSPIRACIÓN de «Dead to Rights Retribution». El agente Jack Slate volverá a patrullar las calles de Grant City para dar caza a los miembros de una organización mafiosa. Sus métodos, como en las entregas anteriores, serán contundentes: ataques cuerpo a cuerpo, disparos y la ayuda de su perro, Sombra, entrenado para seguir rastros y desarmar a los delincuentes.

El juego tendrá un tono más oscuro y realista de lo acostumbrado. Ya no podremos realizar movimientos acrobáticos, sino que tendremos que buscar cobertura, cambiar de arma constantemente (ya que la munición estará muy limitada) y activar el "tiempo bala" en los momentos más complicados. Las secuencias dramáticas y los abundantes detalles "gore" terminarán de rematar este enfoque adulto.

→ TAMBIÉN PODREMOS MANEJAR A SOMBRA en determinados capítulos. Así, este agente canino dejará de ser un elemento secundario para convertirse en coprotagonista. Además de meterse por lugares estrechos, nuestro husky será capaz de olfatear los rastros (resaltados en color sobre el fondo gris) y abalanzarse sobre nuestros enemigos sin llamar la atención.

El apartado técnico destacará sobre todo por las secuencias a cámara lenta y una atmósfera sucia y lluviosa muy propia del género negro. Un estilo que encajará a la perfección con el argumento, que nos va a desvelar detalles muy interesantes sobre el pasado del agente Slate. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Echamos de menos el tono desenfadado y los minijuegos de las primeras entregas, aunque nos gusta la ambientación de cine negro.



■ RETRIBUTION ES UN JUEGO MUCHO MÁS SERIO Y OSCURO QUE SUS ANTECESORES ■

¡OJO AL DATO!

Los juegos anteriores...
UNA SAGA CON PERSONALIDAD

El original apareció hace 7 años, y tuvo una buena acogida por su inspiración en "Matrix" y el cine de acción de Hong Kong. La segunda entrega apareció en 2005, pero no pudo repetir su éxito. También hubo versiones portátiles para GBA y PSP.

También en Internet...
UNA PÁGINA WEB CARGADA DE EXTRAS

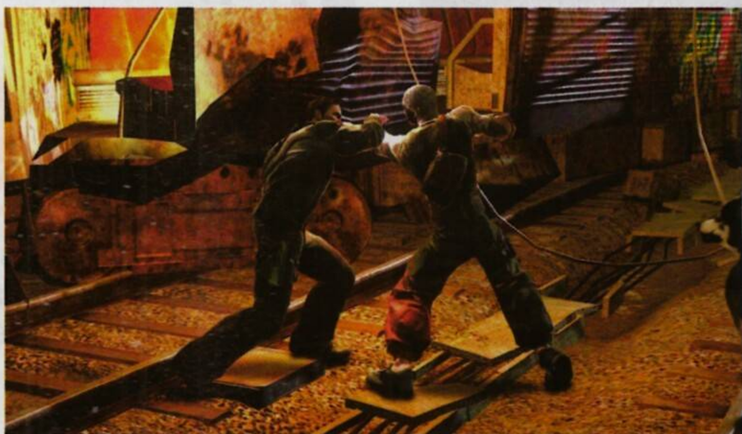
Además de encontrar las últimas noticias sobre el juego y una pequeña historia de la saga, la web **www.deadtorights.com** contiene varios minijuegos y fondos de pantalla para iPhone.



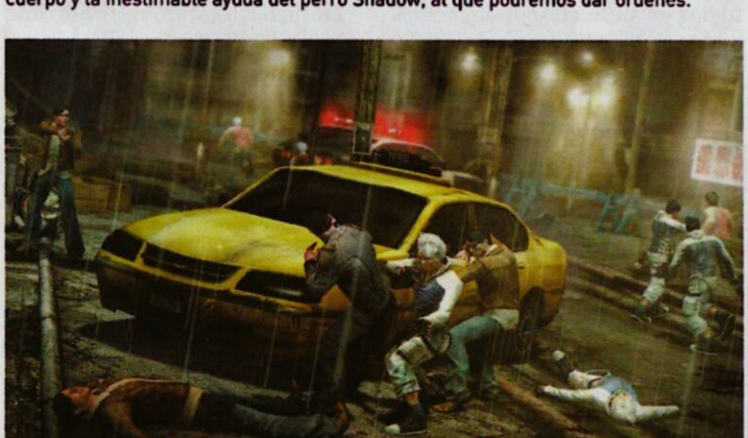
La página oficial



PARA COMBATIR EL CRIMEN contaremos con armas de fuego, golpes cuerpo a cuerpo y la inestimable ayuda del perro Shadow, al que podremos dar órdenes.



LA AMBIENTACIÓN será lluviosa y oscura, en el estilo del cine negro. Tampoco habrá minijuegos ni movimientos acrobáticos, como en los juegos anteriores.



LOS CRIMINALES serán muy numerosos y recrearán lo peor de los bajos fondos de Grant City. Además serán duros y se comportarán con bastante inteligencia.



EL SISTEMA DE COBERTURA semiautomático recordará bastante a «Gears of War». Nuestra salud también se recuperará si descansamos durante unos segundos.





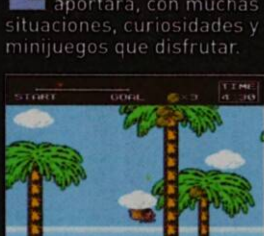
TRAVIS TOUCHDOWN mantendrá su querido sable láser y su arrolladora personalidad en esta secuela de «No More Heroes», que nos ofrecerá acción a raudales.

LAS CLAVES

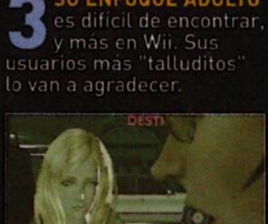
1 **LOS COMBATES** serán el centro del juego, aunque parece que no evolucionarán mucho con respecto a la primera parte



2 **LA VARIEDAD Y LA ORIGINALIDAD** que aportará, con muchas situaciones, curiosidades y minijuegos que disfrutar.



3 **SU ENFOQUE ADULTO** es difícil de encontrar, y más en Wii. Sus usuarios más "talluditos" lo van a agradecer.



- **Abril**
- **Namco Bandai**
- **Acción**

NO MORE HEROES DESPERATE STRUGGLE

Limpiadle el polvo y cambiadle las pilas a vuestra espada láser, porque pronto la volveréis a necesitar para arrasar Santa Destroy

TRAVIS TOUCHDOWN REGRESARÁ PRONTO a nuestras consolas para intentar escalar, una vez más, hasta la cima del ranking de asesinos de Santa Destroy. Esta vez lo veremos realmente cabreado, porque su amigo Bishop ha muerto. ¡Y nuestro protagonista no parará hasta encontrar a los responsables!

Esta secuela de «No More Heroes», uno de los títulos independientes más apreciados por los usuarios de Wii, repetirá los esquemas y el sistema de juego del original. Volveremos a usar el sable láser de Travis para limpiar los escenarios de enemigos. Entre ellos no faltarán los extravagantes jefes finales, a los que tendremos que derrotar si queremos subir puestos y alcanzar el número uno. Además, tendremos nuevas habilidades, como la de convertirnos en tigre cuando logremos una buena racha en combate. Sin embargo, desaparecerán los fragmentos en los que recorríamos la ciudad en moto, y los viajes por Santa Destroy los haremos ahora de manera automática.

EL SENTIDO DEL HUMOR Y LA ORIGINALIDAD serán dos elementos que seguirán presentes en esta segunda parte. Tan pronto nos encontraremos protagonizando una lucha entre robots gigantes, como disfrutando de simpáticos y adictivos minijuegos que parecen rescatados de nuestra NES. También regresarán las opciones de personalización en el apartamento de Travis, las curiosidades y los guiños a la cultura japonesa.

La historia estará muy currada y tendrá influencias del cine, especialmente de las películas de Tarantino (por los diálogos y la presencia abundante de sangre). Eso sí, el juego estará orientado a los mayores, porque rebosará gore y escenas llenas de insinuaciones sexuales. Estad atentos a este «Desperate Struggle», porque promete mejorar al original y expandir el peculiar universo de «No More Heroes». HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Divertido, original y con mucha personalidad. Si os gustó el primero, no lo perdáis de vista.





INTENSOS COMBATES Y DIÁLOGOS SUBIDOS DE TONO VAN A ABUNDAR EN ESTE JUEGO DE ACCIÓN

¡OJO AL DATO!

Un reputado diseñador...
ES EL PROYECTO MÁS RECIENTE DE SUDA 51
Goichi Suda, director del estudio Grashopper, es un diseñador conocido por sus originales y polémicos juegos. Ya nos brindó el peculiar «Killer 7» para GameCube, además del primer «No More Heroes».

Una versión del original...
HABRÁ "MORE HEROES" EN XBOX 360 Y PS3
La consola de Nintendo ha perdido la exclusividad de esta serie, porque «NMH: Hero's Paradise» saldrá en PS3 y 360. Se tratará de un "remake" del primer juego con gráficos y control mejorados.



«NMH: Hero's Paradise» (PS3, 360)



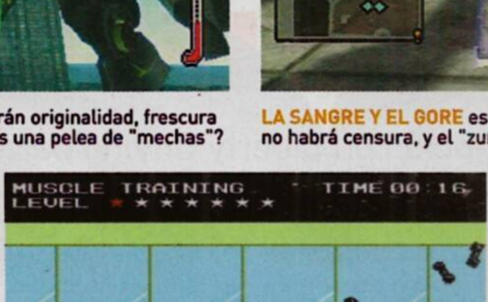
LAS SITUACIONES con las que nos encontraremos rebosarán originalidad, frescura e influencias de la cultura popular. ¿A que no os esperabais una pelea de "mechas"?



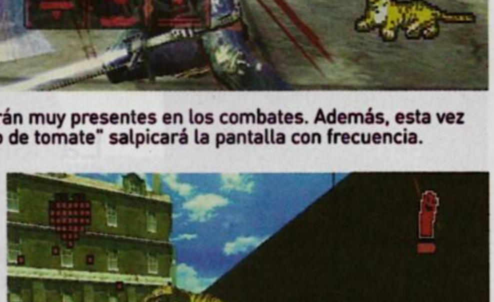
LA SANGRE Y EL GORE estarán muy presentes en los combates. Además, esta vez no habrá censura, y el "zumo de tomate" salpicará la pantalla con frecuencia.



LOS ASESINOS que iremos derrotando serán de lo más variopinto y extraño. Algunos darán hasta miedo...



LOS MINIJUEGOS tendrán un aspecto gráfico muy "retro", y serán tan sencillos como divertidos.



CUANDO TRAVIS encadene muchos golpes seguidos se convertirá en un fiero tigre que machacará enemigos.



PODREMOS ACTUAR CON LIBERTAD en este juego enorme, compuesto por dos historias (con distinto protagonista) que compartirán los escenarios de Liberty City y el ambiente mafioso. También incluirá nuevos modos multijugador.



LAS NOVEDADES de estos episodios incluirán minijuegos de baile, torneos de lucha y paracaídas.



EL APARTADO TÉCNICO va a recuperar el sensacional aspecto que ya tenía «GTA IV».





LAS CLAVES

1 THE LOST AND DAMNED es una saga protagonizada por el motero Johnny Klebitz.



2 THE BALLAD OF GAY TONY está ambientado en clubes nocturnos e incluye habilidades como el salto base y torneos de lucha.



Marzo **Rockstar** **Aventura de acción**

GTA IV EPISODES FROM LIBERTY CITY

La corrupción en Liberty City no para de crecer. Ahora los criminales también "amplían" sus operaciones en PlayStation 3.

LAS DOS EXPANSIONES DE «GTA IV» que aparecieron en Xbox 360 a lo largo del año pasado llegarán el 30 de marzo como descarga y como juego independiente (sin necesidad de usar el original) a PS3. Se trata de «The Lost & Damned», una aventura de moteros protagonizada por el duro Johnny Klebitz, y «The Ballad of Gay Tony», que nos situará en el sofisticado ambiente de la mafia dominicana, los clubes y el tráfico de sustancias ilegales.

→ AMBAS HISTORIAS NOS OFRECERÁN LIBERTAD para movernos por la ciudad y contarán con nuevas habilidades (como montar en moto en grupo o saltar desde los helicópteros con un paracaídas). Aunque los aspectos técnicos serán idénticos al juego original, podremos disfrutar de nuevos minijuegos, y una banda sonora con temas adicionales respecto al juego de Xbox 360. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Dos juegos al precio de uno, con toda la libertad, el carisma y la realización de «Grand Theft Auto IV». Una compra obligada.



LUCHADORES DE TODA LA SAGA estarán aquí: ved a Dudley, de «S. Fighter III», atizar a T. Hawk, de «Super Street Fighter II». ¡Uf!



LAS CLAVES

1 MÁS LUCHADORES. Con treinta y cinco personajes para elegir de tantas sub-sagas distintas, no vais a saber con cual quedaros.



2 DIVERSIÓN ONLINE. Las partidas por Internet serán el principal atractivo del juego. ¡Habrá más modos y posibilidades que nunca!



3 LUCHA CLÁSICA. El juego seguirá ciñéndose a su fórmula de éxito: peleas en dos dimensiones y un control de la vieja escuela.



Abril
Capcom
Lucha

SUPER STREET FIGHTER IV

Ya han demostrado que siguen en forma, pero ahora los luchadores callejeros tienen otro problema: ¡los rivales se multiplican!

CUANDO RESURGIERON DE SUS CENIZAS el pasado año en «Street Fighter IV», los World Warriors nos recordaron por qué nos lo pasábamos tan bien en las recreativas. Ahora, ese juego vuelve con una versión aumentada. Traerá todo lo que vimos en «Street Fighter IV» (incluidos su estupendo sistema de lucha 2D, sus peleas online y sus gráficos), pero con varios añadidos.

El más evidente será el número de luchadores: de 25 pasaremos a los 35 de esta edición. Muchos de ellos ya eran conocidos de otras entregas, como Cody y Guy de la serie «Alpha,» o Makoto, Dudley e Ibiki, de «Street Fighter III». Además, se han diseñado dos personajes nuevos: Juri (una coreana especialista en Tae Kwon Do y vinculada a la organización S.I.N.) y Hakan (un turco aficionado al aceite y las presas).

EL SISTEMA DE JUEGO mantendrá su base con ligeros cambios. Al seleccionar personaje tendremos que elegir entre 2 Ultra Combos (habrá un Ultra Combo nuevo para cada personaje). Además, nos reencontraremos con las fases de bonus de «Street Fighter II». Pero lo que más crecerá serán las opciones online, con 3 modos nuevos. En Team Battle crearemos equipos de amigos o basados en nuestros puntos y organizaremos batallas por turnos de hasta 4 vs 4. Replay Channel permitirá repetir los mejores combates de Internet y, por último, Endless Battle ofrecerá combates infinitos en los que el perdedor se pondrá a la cola de los candidatos, para esperar a su siguiente lucha. Además, tendremos trajes extra, un modo torneo descargable... ¡que llegue ya! HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Mejorará en todos los aspectos lo que ya era un juego de lucha imprescindible. Éxito seguro.



EL ESPECTACULAR JUEGO ANTERIOR CRECERÁ CON MÁS LUCHADORES, MODOS Y ATAQUES

¡OJO AL DATO!

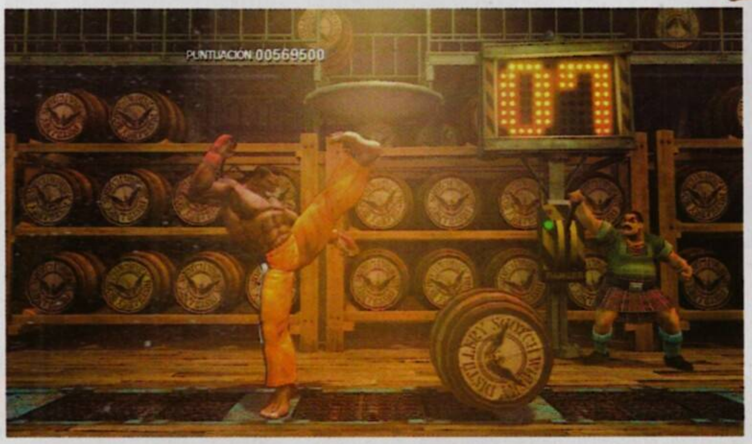
Por votación popular...
SE HA ATENDIDO A LAS PETICIONES DE LOS FANS
La mayoría de los personajes recién llegados se incorporaron por petición de los fans en los foros de la propia Capcom. Esto también afectó a muchos otros cambios, como el hecho de traer de vuelta las ya clásicas pantallas de bonificación.

Se quedó fuera...
ELENA SONÓ COMO RUMOR
Muchos recordaréis a esta alegre chica de «Street Fighter III: Third Strike». Puesto que uno de los nuevos escenarios de «Super Street Fighter IV» tenía lugar en África, se pensó que Elena sería otra incorporación a la plantilla, pero al final no ha sido así.





HAKAN ha sido el último personaje en ser revelado. Este nuevo personaje turco usará aceitosas y divertidas presas para acabar con sus enemigos.



LAS FASES DE BONIFICACIÓN no habían vuelto a verse desde «Street Fighter III», pero aquí regresan con la misma propuesta que en «SF II»: el coche y los barriles.



LA EJECUCIÓN DE LOS GOLPES será fiel a la saga. Habrá 6 botones de ataque. Las técnicas especiales, como siempre: cuarto de círculo, puño y... ¡Ha-Do-Ken!



HABRÁ CONTENIDO DESCARGABLE desde el principio, como un pack de trajes para los que reserven el juego (¡nos encanta Dhalsim) o un modo Torneo por Internet.



DENTRO DEL PATIO de la prisión podremos acceder a diferentes misiones, interactuar con los otros reclusos... Todo con tal de recopilar información y averiguar qué está tramando ese tipo tan sospechoso llamado Michael Scofield.

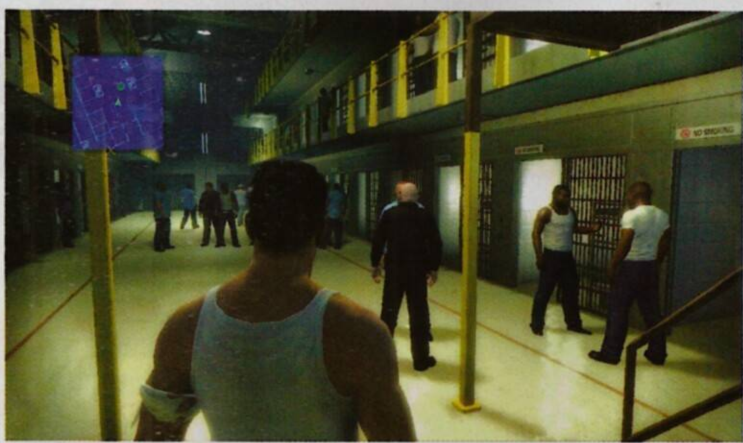


LAS PELEAS exigirán buena coordinación. Cuando vuestro rival flaquee... ¡dadle el golpe de gracia!



LAS PARTES DE INFILTRACIÓN serán más lentas, y las zonas "escalables" serán muy visibles.



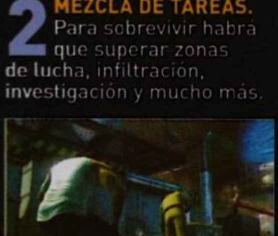


LAS CLAVES

1 LA HISTORIA ORIGINAL. Muchos elementos de la serie se verán involucrados en la trama.



2 MEZCLA DE TAREAS. Para sobrevivir habrá que superar zonas de lucha, infiltración, investigación y mucho más.



■ Marzo ■ Deep Silver ■ Aventura

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Para sobrevivir en prisión no basta con vigilar la "retaguardia" en la ducha. Ahora hay que ser un experto en fugas, lucha... ¡lo que sea!

EN UN MUNDO TAN HOSTIL COMO EL DE LA CÁRCEL hace falta ser un tipo duro... pero duro de verdad, ¿eh? Nosotros tendremos que ser esa persona: Tom Paxton. Este señor es un agente infiltrado en la penitenciaría de Fox River, cuya misión es averiguar qué esconde el recluso Michael Scofield. ¿Os suena? ¡Claro! El guión se inspira en la primera temporada de la serie «Prison Break». Aunque no controlaremos directamente a Michael, sí entraremos en contacto con él y con otros personajes conocidos, y también viviremos acontecimientos paralelos a los que se vieron por televisión.

→ LAS MISIONES incluirán tareas como infiltrarnos en zonas vigiladas para buscar objetos, tender trampas a otros reclusos, superar duras peleas... Vamos, como sucedía en la serie. Además, todos los personajes tendrán la misma cara que los actores reales, así que la ambientación nos meterá de lleno en la temible Fox River. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN
La esencia de la serie estará muy bien reflejada. A ver si el sistema de juego no se vuelve repetitivo con el tiempo...


METRO
2033
TEME AL FUTURO
16
www.pegi.info
4A GAMES
THE WAY NVIDIA
THQ
www.thq-games.es
© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.
Games for Windows

¡EXCLUSIVA!

TODAS LAS CLAVES DE RED DEAD REDEMPTION

LLEGA UN JINETE LIBRE Y SALVAJE



El próximo 21 de mayo podremos disfrutar de la aventura más salvaje de los creadores de «GTA». Pero antes de su lanzamiento, os ofrecemos un análisis de todos los elementos que convertirán a este juego en el más buscado del salvaje Oeste.

RED DEAD REDEMPTION EXAMINADO A FONDO

- **Lo hemos jugado** durante muchas horas, descubriendo todos los aspectos clave de la aventura.
- **Hemos sido los primeros** en probar el modo multijugador en las oficinas de Rockstar en Londres.



EL ARGUMENTO

Preparaos para vivir la aventura más salvaje en un territorio en plena transformación.

Después de vivir al margen de la ley durante unos años, John Marston fue traicionado por uno de los miembros de su banda, el forajido Bill Williamson. Pero nuestro héroe sobrevivió y decidió colgar sus pistolas para retirarse a un rancho y vivir tranquilamente con su familia. Sin embargo, el crimen siempre paga, y unos agentes del gobierno le han reclutado para detener a este "viejo amigo".

→**EL JUEGO COMIENZA** con el desembarco de Marston en la frontera. Como Niko Bellic en «GTA IV», nuestro héroe baja de un barco de vapor, y se va enterando de cómo están las cosas en el pueblo de Armadillo por las conversaciones de los ciudadanos.

Después de un corto viaje en tren y de un encuentro con Jake, uno de nuestros colaboradores, somos testigos de un primer enfrentamiento con Williamson (apenas a los diez minutos de juego). Pero Marston sale malherido y acaba postrado en una cama. Es el momento de recuperarse y comenzar de nuevo.

→**ESTA HISTORIA DE "BUENOS Y MALOS"** se va volviendo más compleja a medida que progresamos. John conoce a otros agentes de la ley e incluso flirtea con una ranchera de la zona. Así descubrimos que la situación en el Oeste es más compleja de lo que parece: un desafío que sólo puede resolver un hombre con recursos, buena puntería y ningún escrúpulo.



NUESTRO OBJETIVO consiste en dar caza a un antiguo compañero de fechorías, Bill Williamson. Sin embargo, no es fácil. Bill está a punto de acabar con nosotros nada más comenzar el juego.



PREPARAOS PARA DISPARAR, asaltar trenes, participar en carreras de caballos y cualquier cosa que se os pase por la cabeza. Así era el trabajo de un agente del gobierno hacia el año 1900.

CAMPAMENTO

- **Podemos salvar la partida** alquilando una habitación en cualquier ciudad o montando un campamento.
- **Durante la noche** recuperamos la energía, se recarga la munición y hacemos que pasen las horas más deprisa.
- **Podemos despertarnos** en cualquier punto del mapa, como si nos hubiéramos "teletransportado".



MARSTON USA MÉTODOS SALVAJES para hacer cumplir la ley. Podemos escoger entre eliminar a los forajidos o desarmarlos, atarlos a nuestro caballo y entregárselos al sheriff del lugar.

VALORACION

La premisa de «Red Dead» parece sencilla, pero después de un par de horas de juego se complica hasta convertirse en un argumento apasionante.

LOS PROTAGONISTAS

Os presentamos a nuestro héroe, John Marston, y los personajes que le acompañan durante la primera parte del juego.



MARSHALL JOHNSON

- **Es la ley en Armadillo,** aunque procura no meterse en líos fuera del condado.
- **Persigue a Williamson** y a otras bandas que atemorizan a los ciudadanos.



MARSTON

- **El protagonista del juego** es un antiguo forajido que ahora trabaja como agente del gobierno.
- **Busca venganza** tras haber sido traicionado por Bill Williamson.
- **Su pasado** como huérfano criado en Chicago se revela poco a poco.



BONNIE

- **Cura las heridas** de John Marston y le da asilo en su rancho después de un tiroteo.
- **Flirtea con nuestro héroe** y le encarga misiones de pastoreo. También habrá que rescatarla.



IRISH

- **Es un borracho** y un ladrón, pero sabe cómo conseguir una ametralladora.
- **También se infiltra** en la guarida de los forajidos y nos echa una mano.



WALTON

- **Es uno de los criminales** que nos puede conducir hasta Bill Williamson.
- **Se refugia** un rancho y Marston debe capturarlo con vida.

VALORACION

Están todos los arquetipos del western, aunque por lo que hemos visto, parecen menos numerosos y más "planos" que, por ejemplo, en «GTA IV».

EL DESARROLLO

La frontera es un territorio enorme, por el que nos movemos con total libertad.

Marston tiene mucho por hacer. Además de perseguir a la banda de Williamson, nuestro protagonista puede cumplir "encargos" para distintos personajes. El escenario se divide en tres regiones (New Austin, West Elizabeth y Nuevo Paraíso) con una ambientación diferente y distintos tipos de misiones. Por ejemplo, Bonnie siempre nos pide ayuda en el rancho, mientras que Dickens nos introduce en el mundo de las carreras y los timos, y las misiones de Javier Escuela consisten en enfrentarse al ejército mexicano.

→**ADEMÁS DE AVANZAR EN LA HISTORIA,** podemos entretenernos con un montón de tareas secundarias. Por un lado, John puede solicitar empleo como guardián, investigar unas desapariciones en el pueblo de Armadillo o echar una mano en los encuentros aleatorios. Por otro, también hay un montón de minijuegos y actividades libres, como los duelos, la caza o recoger determinadas plantas medicinales.

VALORACION

Las misiones no son muy variadas si lo comparamos con otros juegos "abiertos", pero la cantidad de tareas secundarias es apabullante.



NOS MOVEMOS LIBREMENTE por un mapa dividido en tres estados, y podemos cumplir misiones para distintos personajes, desde el sheriff a un revolucionario inspirado en Pancho Villa.



PODEMOS CAMBIAR LA APARIENCIA de Marston con 14 trajes que se desbloquean a medida que avanzamos.

DEAD EYE

- **Para activar este modo de disparo** tenemos que rellenar primero una barra de energía.
- **Si presionamos R3 y L3** al mismo tiempo, se activa el modo "dead eye". Todo se vuelve de color sepia y la acción se ralentiza.
- **Fijamos varios blancos** al mismo tiempo, y disparamos de forma automática al soltar los botones.



LAS SITUACIONES TÍPICAS de las películas del Oeste, aparecen reflejadas en el juego con el máximo realismo.

VALORACION

Aparecen todos los elementos típicos del Oeste pero con un tono muy serio y creíble, lo que nos sumerge de una forma muy realista en el juego.

LA AMBIENTACIÓN

Una recreación perfecta de cómo era el Oeste americano a finales del siglo XIX.

Todos los personajes típicos del western aparecen representados en el juego. Sin embargo, «Redemption» no tiene el tono de "spaghetti western" del primer juego, sino que resulta mucho más serio. Por un lado asistimos a la creación de los EE.UU. y la revolución mexicana, mientras vemos avances como los primeros coches, la luz o el ferrocarril.

→**LAS CIUDADES** no son muy grandes, pero todas cuentan con locales como el salón, la oficina del sheriff o una tienda. Incluso podemos visitar la iglesia o ver películas de cine (mudo, por supuesto).

MINIJUEGOS

- **El filete de cinco dedos** es una prueba de habilidad, con un cuchillo en las manos.
- **También hay juegos de cartas,** como el póquer, en los que podemos apostar dinero y ganar fama. Y lo mismo ocurre si nos dedicamos a lanzar la herradura.
- **Las carreras,** en carro o a caballo, y la doma de potros resultan de lo más divertidas.

APARTADO TÉCNICO

Escenarios inmensos y unos personajes casi humanos, que no dejan de sorprendernos.

Normalmente, los juegos tipos "sandbox" (en los que tenemos libertad de movimiento) sacrifican el nivel de detalle en favor de unos escenarios de mayor tamaño. Sin embargo «Red Dead Redemption» aprovecha el motor RAGE (el mismo de «GTA IV») para mostrar unos escenarios muy grandes y llenos de vida. Los cambios en la iluminación y en el clima son perfectamente naturales, e incluyen niebla, nieve y violentas tormentas eléctricas.

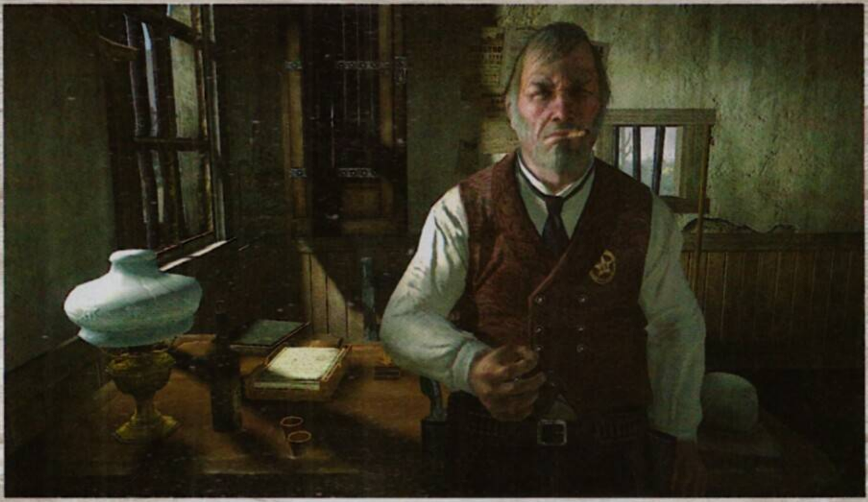
➔**LOS PERSONAJES** no son tan numerosos (algo lógico si tenemos en cuenta que estamos en la frontera, no en una gran ciudad), pero resultan muy expresivos y están perfectamente animados. Hasta se puede observar cómo llevan el lazo o los cuchillos colgados en el cinturón. Si nuestro personaje recibe algún disparo, también vemos las manchas en su camisa.

La física, sobre todo si conducimos una carreta, está muy cuidada. Hay que tener en cuenta la velocidad y el peso de la carga para no dar unas vueltas de campana en la primera curva que pillemos.

➔**LA FAUNA** es lo más sorprendente. Tanto los animales domésticos (vacas, cerdos, gallinas...) como las criaturas salvajes se mueven con naturalidad. En este aspecto, nos ha dejado boquiabiertos el comportamiento de nuestras monturas, y el vuelo de algunas aves (incluso se puede distinguir perfectamente una especie por su forma de planear).



LOS ESCENARIOS tienen un estilo rural y sorprenden por su tamaño. Los mayores logros del apartado técnico también incluyen los cambios de luz y el comportamiento de los animales.



TODOS LOS PERSONAJES lucen un comportamiento creíble y unos rasgos expresivos. No son muy numerosos, pero todos tienen una gran personalidad, ¿no es verdad, sheriff Johnson?



EL ACABADO GRÁFICO combina unos modelos así de detallados, con efectos realistas como el polvo o la distorsión por ondas de calor. La iluminación es cíclica y también hay efectos climáticos.

VAMOS DE CAZA

- **Hay cientos de animales** salvajes. Algunos, como el puma o el oso, son peligrosos.
- **Podemos cazar** cualquiera de estos animales y desollarlos, para vender su piel o sus huesos en cualquier tienda.
- **Hay retos de puntería** o de supervivencia que se superan al recoger determinadas plantas o abatir alguna presa.

VALORACIÓN

Aunque el motor gráfico es el mismo de «Table Tennis» y «GTA IV», el tamaño de los escenarios y su nivel de detalle es algo impresionante

EL MULTIJUGADOR

Multiplica las posibilidades del juego, en emocionantes partidas con 16 amigos por internet.



EN LAS PARTIDAS POR EQUIPOS el juego nos asigna automáticamente un grupo: los mineros, el ejército de los EE.UU, los hombres de la ley, los rebeldes mexicanos o una banda de cuatreros.



EL RED EYE también está disponible en los modos multijugador. Podemos marcar nuestros objetivos y disparar de forma automática, pero, como es lógico, la acción no se ralentiza.

Hasta 16 jugadores simultáneos pueden participar en los modos online de «Redemption». Existen dos modalidades: navegación libre (en que podemos recorrer los tres estados del juego en compañía y participar en retos de caza, duelos o asaltar la guarida de algunos criminales) y los modos clásicos. Para saltar de uno a otro se han eliminado por completo los menús y las salas de espera. Tanto el anfitrión como los jugadores invitados pueden esperar a que se organice la partida mientras pasean libremente por el escenario.

→**LOS MODOS DE JUEGO CLÁSICOS** están basados en lo que pudimos ver en «GTA IV». Hay enfrentamientos "todos contra todos" y por equipos, carreras de caballos, guerra de banderas y un divertidísimo modo en el que tenemos que robar bolsas cargadas de oro.

También podemos participar en misiones cooperativas, como asaltar una diligencia (o defenderla). El número, y la inteligencia de nuestros enemigos se adapta automáticamente a los integrantes de nuestra banda.

→**EL MULTIJUGADOR NOS RECOMPENSA** con puntos de experiencia cada vez que realizamos un disparo difícil o eliminamos a un rival. Podemos subir hasta 50 niveles, que se traducen en nuevas armas, cambios en la apariencia de nuestro personaje y en la posibilidad de montar caballos más rápidos y resistentes.



EL MODO COOPERATIVO nos permite realizar misiones complejas, como en «GTA IV». Sólo que esta vez en lugar de dividir nuestras fuerzas entre el helicóptero y la furgoneta, tenemos que utilizar trenes, caballos y la clásica diligencia.





CON LA EXPERIENCIA que ganamos después de eliminar a un rival o realizar un disparo difícil, subimos de nivel y ganamos acceso a nuevas armas y caballos.

VALORACION ★★★★★

Si los modos clásicos para 16 jugadores ya resultan tremendamente divertidos, la posibilidad de navegar por el escenario con libertad es la bomba. Un modo interminable.

UN JUEGO A MEDIDA

- **El anfitrión del juego** nos puede enviar un correo para convocarnos a distintos eventos.
- **No controlamos a John**, pero escogemos nuestro "skin" entre un puñado de pistoleros, y forajidos. También hay mujeres disponibles.
- **Algunos retos del modo historia** como asaltar la guarida de distintas bandas, también son accesibles online. Y resultan más sencillos si pedimos ayuda a un par de amigos.



VALORACIÓN GLOBAL

Después de jugarlo a fondo, os damos nuestra primera opinión sobre el juego.

- **LAS SIMILITUDES CON «GTA IV»** son innegables. Pese a la ambientación tipo "western", el sistema de misiones, el tono adulto y las posibilidades de nuestro personaje recuperan lo que ya vimos en la aventura de Niko Bellic, y eso es toda una garantía. El desierto y las montañas fronterizas sustituyen los rascacielos de Liberty City.
- **EL APARTADO TÉCNICO ES BRILLANTE** y destaca sobre todo por el comportamiento de los animales. Los cambios en el clima, los efectos de luz y el cuidado detallado de los personajes, también se quedan a un paso de la realidad.
- **EL MODO MULTIJUGADOR** es alucinante. No solo recupera los modos clásicos, sino que aprovecha el escenario (y algunos eventos) del modo historia. Podríamos estar jugando durante meses sin aburrirnos en ningún momento.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 18 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 74

JUST CAUSE 2 pone una isla entera a la disposición del acrobático Rico Rodríguez. Coged el paracaídas, el garfio y... ¡a destruirlo todo!



PÁGINA 76

RESONANCE OF FATE es la siguiente apuesta rolera para las consolas de sobremesa. Sus animaciones os van a flipar.



PÁGINA 70

GOD OF WAR III no necesita presentación: Kratos, el héroe más bestia e indomable de las consolas, ha regresa[do]. Gracias a este análisis vais a conocer a fondo el que puede ser el juego más impactante de PlayStation 3.

EN ESTE NÚMERO...

PlayStation 3
Blazblue 82
God of War III 70
Just Cause 2 74
Moto GP 09/10 80
Resonance of Fate 76
Yakuza 3 78

PSP
Silent Hill Sht. Memories . 84

Xbox 360
Blazblue 82
Just Cause 2 74
Metro 2033 83
Moto GP 09/10 80
Resonance of Fate 76

Wii
Red Steel 2 85
Sonic and Sega All-Stars.. 86
Silent Hill Sht. Memories . 84

Otros lanzamientos 87

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 36[0] y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM
7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

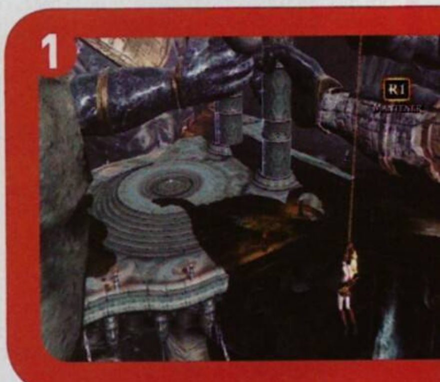
■ ACCIÓN ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18



LA VENGANZA de Kratos alcanza una escala épica en este juego de acción, que nos pondrá los pelos de punta por su brutalidad y acabado gráfico.

KRATOS ARRASA EL OLIMPO

GOD OF WAR III

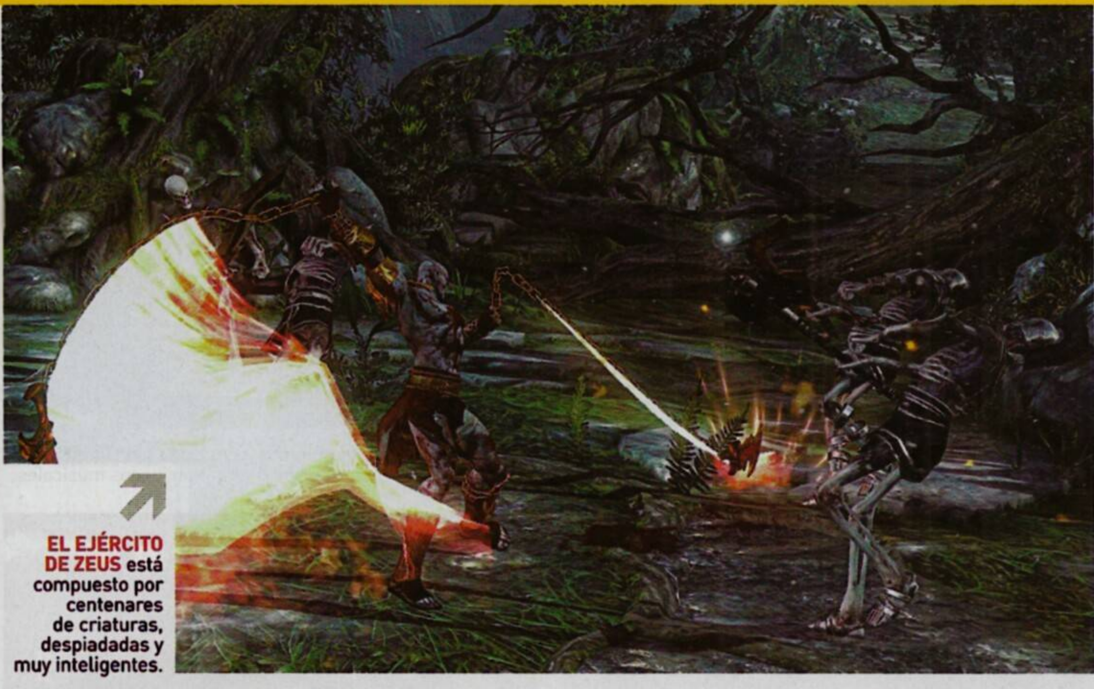


Pobres mortales; ya habéis visto cómo el poderoso Kratos se enfrenta a ejércitos enteros, derriba colosos y se atreve a desafiar a los dioses. Pues creednos... ¡todavía no habéis aprendido nada!

LA SAGA «GOD OF WAR» SE CIERRA A LO GRANDE. Kratos libra su batalla final en el Olimpo, arrastrando tras de sí toda la grandeza, la brutalidad y la emoción de los juegos anteriores. Y es que la última aventura del Fantasma de Esparta se desarrolla en una escala épica, nunca antes vista en un videojuego. Los escenarios, desde las fosas del Tártaro a la cima del monte Olimpo, son inmensos y sobrecogedores, los enemigos podrían aplastarnos con un dedo y el argumento tiene toda la complejidad de la mitología griega.

Sin embargo, el dios de la guerra no ha arriesgado. El desarrollo se mantiene escrupulosamente dentro de lo que ya conocemos: una sucesión de combates que nos hacen saltar del asiento, salpicados por fases de plataformas y unos puzles escasos, pero muy ingeniosos. Además, a lo largo de las 10 horas que dura esta maravilla encontramos secuencias interactivas, en las que debemos pulsar los botones en el momento adecuado.

→ LA POSIBILIDAD DE USAR OBJETOS MÍTICOS, como las sandalias de Hermes (para correr por las paredes) o la cabeza de Helios (que ilumina nuestro camino), es la principal novedad del juego. Además, Kratos tam-



EL EJÉRCITO DE ZEUS está compuesto por centenares de criaturas, despiadadas y muy inteligentes.



TENEMOS 4 ARMAS y objetos legendarios, como el arco de Apolo, la cabeza de Helios o las sandalias de Hermes.



EL MODELO DE KRATOS es el más expresivo y detallado que hemos visto jamás. Y sus animaciones son perfectas.

UN KRATOS "DESATADO"

Dejando a un lado las impresionantes mejoras técnicas, lo que más nos ha sorprendido de «God of War III» es su nivel de brutalidad. Kratos lleva a cabo su venganza del modo más salvaje. Sólo para estómagos resistentes:



LA EJECUCIONES son brutales. Además, Kratos se cubre con la sangre de sus enemigos. A veces podemos moderar la crueldad.



TAMBIÉN HAY MINIJUEGOS "PICANTES" y algunos desnudos femeninos, muy en la línea de lo visto en los juegos anteriores.

2



3



ASALTO AL OLIMPO

Esto es sólo una muestra del camino que Kratos debe recorrer:

1. OLIMPIA es una ciudad en ruinas, asolada por una plaga.

2. HADES y el Tártaro son las versiones del infierno.

3. EL LABERINTO es el último paso antes de llegar a la cima del monte Olimpo.

bién puede cabalgar sobre algunos enemigos o defenderse con nuevas armas, entre las que destacan los Cestus de Hera (unos enormes guanteletes de hierro).

El tono en general es muy bestia: se repite el minijuego "picante" de otras entregas, pero eso no es nada comparado con las ejecuciones. Cada vez que Kratos acaba con un enemigo, asistimos a unas secuencias tan salvajes que ponen los pelos de punta.

Los puzles, por su parte, no tienen el componente temporal que habíamos visto en «God of War II». A cambio, tenemos que jugar con la perspectiva (como en «Echochrome») y superar varios desafíos en un tiempo limitado, mientras Pandora corre peligro.

→ EL RITMO DE LA AVENTURA MEJORA según avanzamos. Los primeros combates, sobre la espalda del titán Gaia, ya ▸▸



KRATOS →

EL FANTASMA DE ESPARTA, hijo de Zeus, se enfrenta a los principales dioses de la mitología griega para consumar una venganza que le ha llevado cuatro juegos.

ENEMIGO DE LOS DIOSES

Los dioses y los titanes se convierten por igual en enemigos de Kratos a lo largo del juego. Aquí destacamos alguno de estos enfrentamientos finales, aunque hay bastantes más:



HADES, el guardián del infierno, nos "presta amablemente" sus cuchillas si antes somos capaces de darle una buena paliza.



CRONOS es el personaje más grande que ha aparecido en un videojuego. ¡Puede aplastarnos con la yema de los dedos!



EL COMBATE CONTRA ZEUS se alarga durante varias fases, pero aquí sólo mostramos el principio. La pelea es espectacular.



LOS GOLPES FINALES hacen que nuestros enemigos desprendan más esencia. Se ejecutan machacando botones.



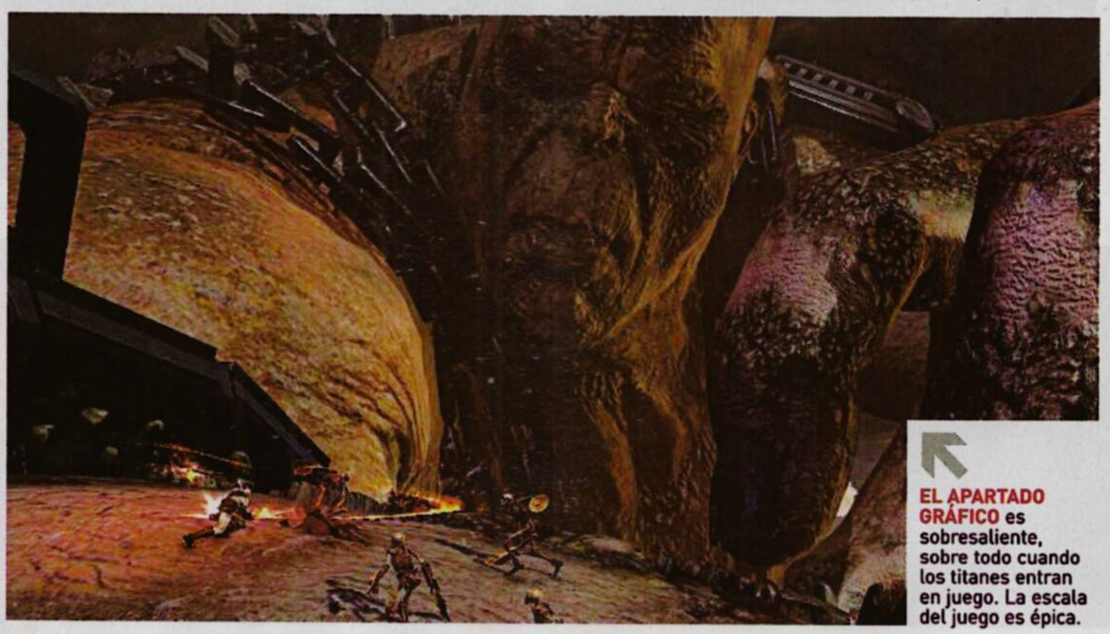
LOS PUZLES no son numerosos, pero están bien integrados en los escenarios... hasta cuando son minijuegos musicales.



TAMBIÉN HAY FASES DE VUELO y de caída libre, en las que tenemos que esquivar obstáculos por un túnel vertical.



LAS ARMAS Y OBJETOS mejoran con la esencia de nuestros enemigos. También coleccionamos reliquias especiales.



EL APARTADO GRÁFICO es sobresaliente, sobre todo cuando los titanes entran en juego. La escala del juego es épica.



← HERACLES

Es solo uno de los personajes mitológicos a los que nos enfrentamos. También están Helios, Hermes, Hera, Poseidón... la lista es larga.

resultan tremendamente espectaculares, y a partir de ese momento el juego crece en intensidad hasta el enfrentamiento contra Cronos. ¡Soberbio!

El sistema de combate es muy profundo. Podemos masacrar a nuestros enemigos pulsando un par de botones, o "complicarnos" con combos más elaborados y practicar los ataques mágicos. La satisfacción es inmediata, y disfrutamos como locos repartiendo leña entre los ejércitos de Zeus. Y cuando nos hayamos convertido en expertos, podemos poner a prueba nuestra habilidad en unos desafíos especiales.

→ EL MAYOR LOGRO ESTÁ EN SU APARTADO TÉCNICO. Kratos presume de tener el modelo más detallado que hemos visto nunca, y sus animaciones son variadas y muy fluidas. El tamaño de los escenarios no se queda



LA CÁMARA es automática, y cambia de plano para recordarnos el tamaño de Kratos, los Titanes, los enemigos y el monte Olimpo.





■ LA SAGA ALCANZA UN NIVEL SUPERIOR DE BRUTALIDAD Y ESPECTÁCULO ■





KRATOS CABALGA sobre monstruos como el cancerbero (izquierda) y el cíclope (derecha) y puede utilizarlos como si fueran "tanques". También agarra a las arpías para ascender.

atrás, y además está rematado por un tratamiento de la luz muy realista y una cámara perfecta.

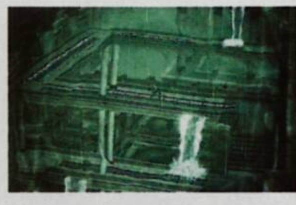
«God of War III» es un prodigio, tanto a nivel técnico como por sus cotas de diversión. Sin embargo, hay que reconocer que no resulta tan impactante como los dos juegos anteriores. Es el broche perfecto para esta saga, un juego imprescindible que no nos cansamos de jugar... si nuestro estómago lo soporta.

MOMENTOS DE LEYENDA

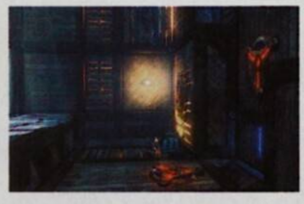
Después de acompañar a Kratos durante más de 10 horas, hemos vivido momentos espectaculares. Tras un arranque espectacular y unos jefes finales apabullantes, «God of War III» nos recompensa con momentos tan vibrantes como estos. Eso sí, la mayoría están inspirados en lo que ya vimos en los juegos de PS2.



PERSEGUIR A HERMES por las ruinas de la ciudad de Olimpia, mientras los caminos se desmoronan a nuestro paso.



CAMBIAR LA PERSPECTIVA como en «Echochrome» para encontrar rutas alternativas en los jardines donde aguarda Hera.



RESOLVER PUZLES contrarreloj, mientras la vida de la joven Pandora pende de un hilo. El laberinto es un lugar traicionero.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL APARTADO TÉCNICO** es de lo mejor que hemos visto. A Kratos sólo le falta respirar para estar vivo.

■ **LAS DIMENSIONES** de titanes y escenarios, que nos recuerdan lo "pequeño" que es nuestro héroe.

lo peor

■ **NO ES TAN ORIGINAL** como las anteriores entregas, y repite alguno de los mejores momentos.

■ **EL DOBLAJE CASTELLANO,** aunque tiene un gran nivel, no está a la altura de la versión original.

alternativas

El juego más parecido es **«Dante´s Inferno»**, pero se queda muy por debajo de «God of War III» en todos los aspectos. Con una ambientación diferente, pero un sistema de combate igual de profundo y entretenido, tenéis **«Ninja Gaiden Sigma 2»**. Por su parte, **«Darksiders»**, que cuenta con un tono más aventurero, tampoco está mal.

■ **GRÁFICOS** El modelo de Kratos y la grandiosidad de los escenarios son impresionantes. Es de lo mejor que hemos visto en una consola. **95**

■ **SONIDO** La música es legendaria, y el doblaje al castellano alcanza un gran nivel, aunque no se puede comparar a la versión original. **93**

■ **DURACIÓN** La aventura ronda las 10 horas, con 4 niveles de dificultad, varios desafíos y nuevos trajes que podemos desbloquear. **92**

■ **DIVERSIÓN** Desde el primer minuto de partida, los combates nos atrapan en un desarrollo que va mejorando,a medida que avanzamos. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

La batalla entre dioses y titanes es el trasfondo perfecto para cerrar la saga «God of War». Kratos sacia su sed de venganza en su aventura más épica, más grande y, sobre todo, más salvaje. Esta odisea nos conquista desde el inicio, y su intensidad aumenta a medida que dominamos su sistema de combate. Sin embargo, una vez que digerimos este despliegue técnico, nos queda la sensación de que los mejores momentos están rescatados de los dos primeros juegos, y echamos en falta alguna sorpresa más.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 26 de marzo ■ 18

1


2


3




LA ACCIÓN toma protagonismo de la mano de Rico Rodríguez en este juego, que lleva el planteamiento de «GTA» a una isla del Pacífico.

EL SABOTAJE ES LA SOLUCIÓN

El protagonista debe poner en jaque a la dictadura de Panay. Para ello, hay que echar mano de estas formas de oposición:

1. EL GANCHO Y EL PARACAÍDAS son los elementos básicos de la jugabilidad. Se pueden usar en cualquier momento y, combinados, permiten llegar a puntos que en principio eran inaccesibles.

2. SEMBRAR EL CAOS saboteando las instalaciones enemigas ayuda a desbloquear nuevas misiones, pero eso genera un índice de calor (notoriedad).

3. LAS TRES FACCIONES REBELDES que nos prestan su apoyo en forma de misiones secundarias son los Segadores, los Cucarachas y los Ular.

UN AGENTE RICO, RICO

JUST CAUSE 2

Para la mayoría de la gente, una isla del Pacífico es un destino de vacaciones. Para el agente Rico Rodríguez es el escenario de su nueva y arriesgada misión.



RICO RODRÍGUEZ

Escorpión viaja a Panau en misión secreta para vengar la traición de Tom Sheldon, pero allí encuentra una realidad más cruda: la del oro negro de los pozos petrolíferos.

■ **EL AGENTE RICO RODRÍGUEZ VUELVE AL TAJO** en una nueva misión de la Agencia, pero esta vez en Panau, una isla del sudeste asiático. Los intereses petrolíferos han atraído a la inteligencia estadounidense, y tres facciones rebeldes luchan por derrocar al dictador Panay. Así, nos encontramos un "sandbox" tipo «GTA» en el que cumplimos diversas misiones usando un centenar de vehículos y, por raro que suene, un gancho y un espectacular paracaídas.

La aventura cuenta con siete misiones principales que hay que desbloquear destruyendo instalaciones militares. El mapa es kilométrico, pero a veces se hace pesado viajar entre zonas monótonas y vacías que no ofrecen mucha actividad. De hecho, al final el manejo de vehículos es casi anecdótico, ya que es más práctico utilizar el gancho y el paracaídas para salvar la geografía.

➔ **LAS ARMAS DE FUEGO SON LA BASE PARA SOBREVIVIR** a los militares y rebeldes de la isla, aunque su limitada inteligencia no opone mucha resistencia. La ambientación está bastante conseguida, con escenarios que abarcan desde playas y junglas hasta montañas nevadas... o un





LOS QTE son numerosos y sirven para desactivar explosivos, abrir puertas bloqueadas o secuestrar vehículos.



LOS OBJETOS COLECCIONABLES son variados, desde calaveras y cajas negras hasta 50 coroneles que eliminar.



EL SISTEMA DE DISPAROS es semiautomático, por lo que no hace falta apuntar a conciencia, aunque sí para ser más certero.

EL MATERIAL DEL AGENTE SECRETO



LAS ARMAS son variadas, desde ametralladoras y pistolas a dos manos hasta escopetas y lanzagranadas.



LOS VEHÍCULOS, como coches, motos, barcos o aviones, permiten auparse a ellos y disparar desde un buen sitio.

MISIONERO DE GUERRA

La isla de Panau guarda todo tipo de misiones con las que derrocar al dictador de turno de la citada república bananera. Aquí tenéis las principales que hay que conocer:



AGENCIA: Son las misiones que desarrollan el hilo argumental. Surgen poco a poco y hay siete.



FACCIÓN: Los Segadores, los Cucarachas y los Ular proponen diversas misiones secundarias.



TOMA DE FORTALEZA: Las facciones nos ayudan y así consiguen ampliar su territorio.



DESAFÍO DE CARRERA: La velocidad es otra excusa para ganar un buen dinerillo extra.

reducto con soldados japoneses de la II Guerra Mundial. El problema es que hay mucho "popping", en especial al generarse las texturas de hojas y árboles.

El juego tiene también guiños como arrancar estatuas como la de Sadam Hussein que los americanos tumbaron en Bagdad. En definitiva, su planteamiento es original y no defrauda, aunque algunas características se podrían haber explotado más. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL PARACAÍDAS Y EL GANCHO** presentan un control bien implementado para movernos.
- **LAS EXTRACCIONES,** que permiten revisitar zonas sin tener que recorrer kilómetros de mapa.

lo peor

- **HAY FALLOS IMPROPIOS,** como el "popping" y personajes que hablan sin siquiera mover la boca.
- **LOS VEHÍCULOS** están desaprovechados y resulta más útil usar sólo el irreal paracaídas.

alternativas

Si buscáis un juego del mismo corte, **«GTA IV»** y su extensión de **«Episodes from Liberty City»** son absolutamente imprescindibles. De su mismo estilo y con una ambientación especial también esta **«The Saboteur»**. Si queréis un toque aventurero alternativo, **«Assassin's Creed 2»** y **«Uncharted 2»**, este en PS3, son excelentes.

- **GRÁFICOS** La isla tiene zonas variadas y ciclos de noche y día, pero le cuesta generar los fondos y también hay problemas de "clipping". **80**
- **SONIDO** Las voces están dobladas al castellano, pero la del protagonista apenas destaca y las melodías también brillan por su ausencia. **78**
- **DURACIÓN** La aventura principal, que representa un tercio del juego, dura unas 15 ó 16 horas. Las misiones secundarias le alargan la vida. **86**
- **DIVERSIÓN** El control responde bien y hay misiones de varios tipos, pero se echan en falta actividades alternativas como las típicas de «GTA». **82**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

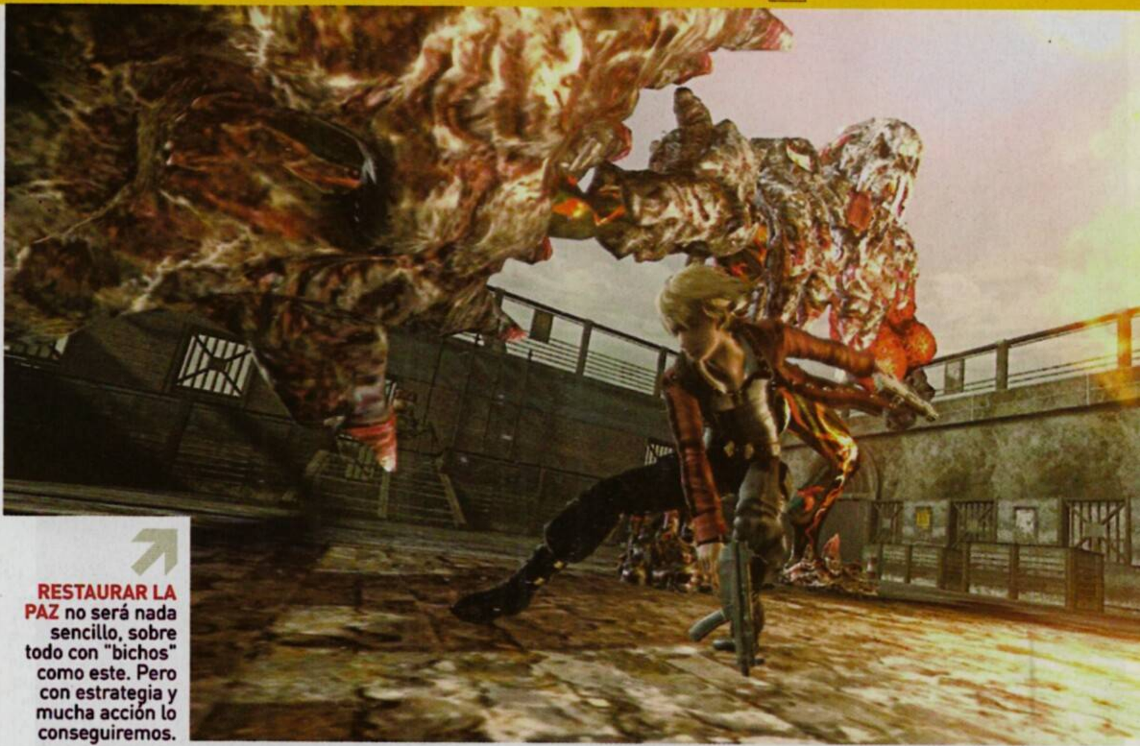
El regreso del Escorpión Rico Rodríguez ofrece una aventura llena de altibajos. La ambientación está conseguida y va acompañada de un buen número de misiones y horas de juego. Sin embargo, se ha descuidado sobremanera el apartado técnico (los escenarios son tan grandes como vacíos y llenos de fallos) y ciertos comportamientos pasivos de los enemigos. El desarrollo a lo «GTA» os gustará, pero se tendría que haber tomado nota de los fallos que ya tuvo en su día la primera entrega.

■ ROL ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 26 de marzo ■ 16









RESTAURAR LA PAZ no será nada sencillo, sobre todo con "bichos" como este. Pero con estrategia y mucha acción lo conseguiremos.

COMBATES CON ESTRATEGIA

Aunque el sistema de combates no es sencillo de entrada, este problema se soluciona con un poco de práctica. Nos ofrece multitud de posibilidades a pesar de estar basado en turnos.

1. LOS ENEMIGOS no atacan hasta que nosotros no empecemos a movernos. Así podemos trazar una estrategia y movernos por el escenario para cubrirnos o atacar por la espalda.

2. PARA ATACAR disponemos de armas de fuego, granadas, explosivos... que podemos ir mejorando a base de colocar piezas nuevas o comprar balas mejores.

3. TENEMOS TIEMPO para ejecutar nuestro ataque. Podemos emplearlo para movernos o bien para disparar. Cuanto más cerca estemos del enemigo, más rápido cargamos el arma y más veces podremos disparar.

LA TORRE DE LA ACCIÓN
RESONANCE OF FATE

Tres cazadores, armas, montones de seres salvajes... no hablamos de un episodio de "Jara y Sedal", sino de un juego de rol muy especial.



ZEPHYR →

Es el verdadero protagonista del juego. Maneja dos ametralladoras y, junto con los otros dos personajes, forma el trío de cazadores.

■ **LA VIDA EN LA TIERRA** se ha hecho tan difícil que los humanos se han mudado a una torre casi infinita gobernada por las máquinas e infestada de monstruos mecánicos que acechan en cada rincón del mapa. Para combatirlos y restablecer el orden y la tranquilidad estamos nosotros y otros dos cazadores futuristas bien armados, protagonistas de una historia compleja y llena de giros y pliegues en su hilo argumental (¡menos mal que los subtítulos están en castellano!).

Aunque de género "rolero", este título se aleja del estilo tradicional de estos juegos y hace una mezcla muy original con la acción. Por ejemplo, aunque combatimos por turnos, disponemos de un tiempo que se agota a medida que nos movemos o disparamos, y además de vez en cuando podemos recibir algún que otro disparo del enemigo sin previo aviso.

→ **LA FORMA DE ABRIRNOS CAMINO POR LA TORRE** es otro toque diferenciador, ya que tenemos que ir encajando, a modo de «Tetris», unas celdas que obtenemos en los combates, que además son frecuentes y multitudinarios.

La aventura consta de un hilo principal que nos obliga a superar misiones, aunque también podemos cumplir encargos secundarios que nos dan dinero, objetos y experiencia. Técnicamente, «Resonance» es una pe-





EN NUESTRA CASA podremos descansar, cambiarnos de ropa o, simplemente, pasar al siguiente capítulo.



LOS ATAQUES son bastante espectaculares y se van complicando a medida que avanzamos en la historia.



CADA ATAQUE requiere de un tiempo de carga que varía en función del tipo de arma o de lo cerca que estemos del enemigo a la hora de disparar.

LUCHA SOLO O EN EQUIPO

Es posible realizar ataques usando a los tres personajes al mismo tiempo. Son potentísimos, pero limitados, ya que dependen de unas células de energía que se agotan rápido. La otra gran opción es el ataque de héroe: lo realiza un solo personaje y es igualmente letal para el enemigo que lo sufre.



LA ALINEACIÓN en forma de triángulo con nuestros dos compañeros es fundamental para poder llevar a cabo el ataque triple con éxito.



EL ATAQUE EN SOLITARIO utiliza toda la potencia de cada personaje y el arma correspondiente para quitar vida o protección a los enemigos.







EL MAPA DEL MUNDO está dividido en las diferentes alturas de la torre (izq.). En cada ciudad podemos hablar con la gente (centro), completar misiones (der.) o ir de compras.

queña maravilla: la banda sonora, totalmente orquestal, tiene una variedad impresionante que nos sumerge aún más en la historia, mientras que los gráficos son igualmente sobresalientes.

Puede que os cueste haceros con su sistema de combate, algo extraño al principio, pero una vez acostumbrados no podréis dejar de jugar, tanto por lo adictivo de su historia, como por su gran duración y diversión.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA MEZCLA ENTRE ROL Y ACCIÓN, que se queda con lo mejor de los dos géneros.

EL APARTADO TÉCNICO. El juego es una delicia, desde los gráficos hasta la banda sonora.

lo peor

LOS COMBATES requieren de algo de práctica para poder aprovecharlos al máximo.

EL NIVEL DE DIFICULTAD en determinados momentos es elevado y no sigue una curva propocional.

alternativas

Quedándonos con el género del rol, que es el que predomina en este juego, podemos encontrar grandes títulos en ambas consolas. Desde los recientes **«Final Fantasy XIII»** o **«Star Ocean The Last Hope»**, hasta **«Fallout 3»**. En el caso concreto de Xbox 360, encontramos las dos entregas del gran **«Mass Effect»** y también **«Fable 2»**.

GRÁFICOS Las animaciones son espectaculares y la estética neo punk no podía irle mejor al estilo que nos propone el juego. **92**

SONIDO Toda la música es orquestal. La variedad es tremenda y cambia según el escenario y las acciones. Es una pena que no esté doblado. **91**

DURACIÓN El juego supera ampliamente las 50 horas, aunque varía según el tiempo que le dediquéis a misiones secundarias y combates. **93**

DIVERSIÓN Cuesta hacerse con el sistema de combates, pero una vez superado vais a disfrutar mucho buscando pelea por las calles. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

Olvidémonos del concepto de los juegos de rol japonés que conocemos y cojamos unos combates por turnos algo especiales, buenas dosis de acción, un enorme mundo por explorar y tendremos como resultado este título. Os encantará su estética neo punk, su argumento y la intensidad de los combates. Podréis echarle todas las horas que queráis e incluso repetir las luchas. Pero eso sí, preparaos para un sistema de combate nada usual al que tendréis que acostumbraros con práctica.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18







HISTORIA DE DOS CIUDADES

Por primera vez en la saga, además de visitar el barrio de Kamurocho (que ha crecido considerablemente) podemos pasear por otras ciudades:

1. LA ISLA DE OKINAWA es una zona turística, y eso se refleja también en sus calles. Allí Kiryu tiene que hacerse cargo de un orfanato, con misiones bastante básicas, como rescatar un cachorro o solucionar peleas de colegio.
2. LAS CALLES DE TOKIO son el territorio de diferentes familias mafiosas. Allí cambiamos la camisa de flores por el traje, y nos enfrentamos a niveles mucho más "serios".
3. ALGUNOS LOCALES, como las tiendas de alimentos, discotecas y salones recreativos, se pueden visitar a distintas horas del día, para abastecernos o divertirnos.



LA AMBIENTACIÓN CRIMINAL "a la japonesa" y una gran libertad de acción son las señas de identidad de esta aventura de aspecto hiperrealista.

MAFIA CON SABOR ORIENTAL

YAKUZA 3

Los criminales de este juego también tienen sentido del honor y de la justicia, sólo que para defenderlo utilizan los puños. ¿Os atrevéis a entrar en su clan?



KAZUMA

Aunque intentó retirarse de la vida criminal, Kiryu vuelve a las andadas para dar caza a un rival del clan Tojo.

■ **LOS SUBURBIOS DE TOKIO ESCONDEN UN MUNDO** de apuestas, casas de citas y contrabando controlado por el crimen organizado. Pero los integrantes de la yakuza no son simples delincuentes; ellos se rigen por su propio código de honor, y cuando las cosas se ponen feas, como en este juego, se encargan de solucionar los problemas a su manera. Nosotros controlamos a Kiryu Kazuma, "el dragón de la familia Dojima", que tiene que proteger a su clan en el barrio de Kamurocho, en Tokio, mientras cuida a un grupo de huérfanos en la isla de Okinawa.

El sistema de juego nos permite recorrer estas dos localizaciones, interrogar a decenas de personajes, participar en emocionantes persecuciones y solucionar, casi siempre con los puños, un montón de encuentros "embarazosos". Sin embargo, lo más llamativo de «Yakuza 3» es la libertad de exploración, que nos da la oportunidad de participar en más de 20 minijuegos (tan elaborados como la pesca, las máquinas recreativas o el karaoke), coleccionar objetos o dedicarle tiempo a nuestra vida amorosa e incluso a postear fotos en nuestro blog.

→ **EL APARTADO VISUAL SIGUE ESTA LÍNEA REALISTA.** Las calles están llenas de gente que se comporta con naturalidad, y además se conservan los edificios más reconocibles de cada barrio. Pero lo que se lleva la palma es el rostro de los personajes, que tienen una capacidad increíble para transmitirnos todo tipo de emociones.

«Yakuza 3» es una aventura excelente, con un argumento digno de novela y un elenco de perso-





LAS CALLES están llenas de vida, y tienen un montón de edificios reconocibles y locales en los que podemos entrar.



EN PRIMERA PERSONA podemos explorar (aunque sin desplazarnos) las localizaciones en busca de secretos.



EL ARGUMENTO es digno de una novela. Se desarrolla en innumerables vídeos y conversaciones (que se mantienen en japonés con subtítulos en inglés).

¿BUSCANDO PELEA?

Las secuencias de acción de «Yakuza» se resuelven mediante combinaciones de botones Q.T.E. y unos combates realmente espectaculares:



LA MAYORÍA DE LOS COMBATES son encuentros aleatorios contra bandas de delincuentes.



CUALQUIER OBJETO puede ser un arma, aunque se rompe después de unos golpes.



TAMBIÉN HAY JEFES FINALES, combates especiales, y un torneo de lucha extrema en un ring.







HAY VEINTE MINIJUEGOS tan elaborados como el golf (izquierda) el billar o el karaoke. También podemos tomar fotografías para nuestro blog (centro) o coleccionar objetos del UFO Catcher, a la derecha.

najes inigualable. Sin embargo, no es un juego para todos los públicos. Su identidad "japonesa", con momentos de humor absurdo y misiones tan extrañas como rescatar a un cachorro perdido o solucionar el acoso escolar de uno de los huérfanos, puede romper el ritmo. Y además, aunque las voces en japonés mejoran la ambientación, es lamentable que se mantengan los subtítulos en inglés del original. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN ES SOBRESALIENTE.** Nos parecerá encontrar personas de verdad.
- **LA LIBERTAD DE ACCIÓN,** con más de 100 misiones, 20 minijuegos, coleccionables, vida amorosa...

lo peor

- **NO ESTÁ TRADUCIDO.** Las voces en japonés están bien, pero faltan subtítulos en castellano.
- **LA PARTE DE OKINAWA** no es tan emocionante como los niveles que se desarrollan en Tokio.

alternativas

Mucho más grande en todos los aspectos, y con una ambientación "occidental", tenéis el imprescindible **«GTA IV»**, que es aún hoy uno de los mejores juegos que se pueden encontrar en la consola. Con una ambientación renacentista, también está **«Assassin´s Creed II»**. Aun así, de todos ellos **«Yakuza 3»** es el más realista.

- **GRÁFICOS** El rostro de los personajes y el detalle que muestran las calles es impagable. Las animaciones de combate tampoco están mal. **90**
- **SONIDO** La música es escasa, pero efectiva. Las voces son muy reales y están perfectamente sincronizadas, pero se conservan en japonés. **81**
- **DURACIÓN** Si nos dedicamos a la historia principal podemos acabarlo en 10 horas, pero hay una veintena de minijuegos y objetos colecionables. **83**
- **DIVERSIÓN** El argumento es interesante, los combates son rápidos e intensos, y tenemos mucha libertad, pero el ritmo es irregular. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

La ambientación japonesa y un argumento de novela son los puntos fuertes de esta aventura, que además disfruta de un apartado gráfico excepcional. «Yakuza 3» nos ofrece libertad de acción (no tanta como en un «GTA») y un montón de minijuegos y objetos para coleccionar. Sin embargo, el juego tiene tanta personalidad que a veces nos descoloca. Su sentido del humor es muy especial, y algunas misiones pueden parecer ridículas. Sin olvidar que el diálogo es muy importante... y está en inglés.

■ VELOCIDAD ■ CAPCOM ■ 1 - 20 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3









EL MUNDIAL 2010 DE MOTOCICLISMO llega a las consolas gracias a las descargas que habrá disponibles casi desde el día de su lanzamiento.

CORCELES DE GASOLINA

MOTOGP 09/10

"il Dottore" Rossi ganó el Mundial 2009, pero este año queremos hacerle probar su propia medicina... al menos en nuestra consola.

EL MUNDIAL DEL FUTURO

Capcom presenta una nueva entrega virtual del Mundial de las dos ruedas. Ni Rossi ni Pedrosa, esta vez nos toca a nosotros llegar a lo más alto del podio:

1. LAS ACTUALIZACIONES se podrán descargar gratuitamente cuando empiece el Mundial "de verdad". Mientras, tenemos a disposición todas las licencias de 2009, con 31 pilotos de 125cc, 23 de 250cc y 18 de MotoGP.

2. LAS TRES CATEGORÍAS se van desbloqueando progresivamente. Al principio sólo podemos hacer carreras de 125cc, pero ganando aparecen las de 250cc (Moto2 a partir de 2010) y MotoGP.

3. LA FIDELIDAD A LA REALIDAD no se reduce a los pilotos y circuitos del Mundial. También las posiciones de carrera están copadas por los genios de cada escalafón del campeonato.



PEDROSA

El piloto español vuelve a ser uno de los favoritos para ganar el título de MotoGP. Rossi y Lorenzo serán sus rivales en el mundial real y el juego.

EL MOTOCICLISMO DE ALTA COMPETICIÓN se presenta en nuestras consolas con una entrega que al fin permite correr con los pilotos de la nueva temporada y no solo con los de la anterior. Y es que en cuanto se ponga en marcha el Mundial real, el virtual recibirá dos actualizaciones gratuitas que incorporarán a los pilotos y escuderías de 2010.

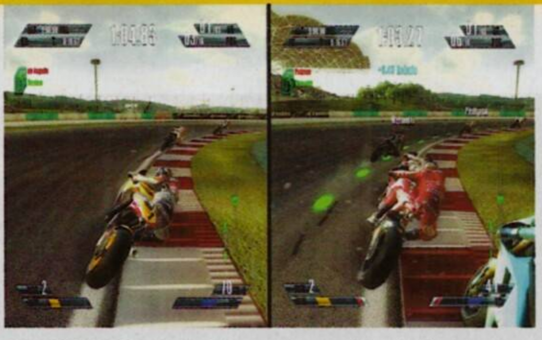
El juego apuesta por un estilo a caballo entre arcade y simulación, apto para cualquier usuario. Al principio el control puede parecer rígido, pero a poco que nos hacemos a él se muestra como un acierto, pues evita la típica conducción arcade en plan "doy bandazos de un lado a otro de la pista". Así, hay dos frenos diferentes (delantero y trasero) y es vital replegarse en el carenado para ganar velocidad.

LAS CARRERAS PONEN A 20 PILOTOS EN PISTA, algo que también se mantiene para el modo online. Todas las motos son perfectamente reconocibles, igual que los 17 circuitos del campeonato, si bien estos cuentan con unos graderíos bastante desangelados. En esa línea, no hay sistema de daños y las colisiones a veces no son del todo reales. También hay algunos fallos con la IA de los rivales pues,





LOS 17 CIRCUITOS incluyen elementos míticos como la noche iluminada de Qatar o el sacacorchos de Laguna Seca.



EL MULTIJUGADOR LOCAL permite partidas de dos jugadores, junto a otros 14 pilotos controlados por la CPU.



EL EFECTO DE DISTORSIÓN es una constante en el juego. A alta velocidad, incluso los pilotos de al lado se ven con efecto "blur".

EL TIEMPO ES ORO



LA SEGUNDA OPORTUNIDAD nos deja rebobinar para solventar errores de pilotaje en algunos modos de juego.



EL MODO ARCADE deja continuar si se agota la cuenta atrás, cuyo tiempo hay que aumentar con bonificaciones.

CORÓNATE, PRIMERIZO

El modo Historia nos propone el desafío de crear a nuestro propio piloto para llevarlo hasta lo más alto. Empezando por la categoría de 125cc, hay que ganar reputación para lograr ofertas de fabricantes mejores y poder contratar a personal que haga progresar a nuestro equipo.



EL EDITOR permite elegir el diseño de la moto, el casco y el mono, dentro de unas opciones por defecto. Estas se pueden cambiar en cualquier momento.



EL PERSONAL que contratamos se divide entre los jefes de prensa, que negocian con los patrocinadores, y los ingenieros, encargados de mejorar la moto.



SALIR A LA PISTA es el último paso hasta llegar a MotoGP. En las carreras obtenemos bonificaciones si ganamos y cumplimos ciertos objetivos.

por ejemplo, en los entrenamientos sus tiempos vienen dados por defecto, aunque los mejoren "en directo". En cuanto a modos, se resumen en Campeonato, Arcade, Historia y Multijugador.

«MotoGP 09/10» es un muy buen juego de carreras, que se apunta un gran tanto al incluir los pilotos de la temporada venidera, algo que estaba casi vetado hasta ahora. A los fanáticos de las motos no les decepcionará.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LAS ACTUALIZACIONES permiten correr con los pilotos de 2010 y son totalmente gratuitas.

EL CONTROL, más duro progresivamente para cada categoría, es eficaz en los giros.

lo peor

LOS MODOS DE JUEGO no son excesivamente variados y se echan en falta más pilotos en pista.

PEQUEÑOS FALLOS DE IA que hacen que en las salidas los rivales prácticamente se dejen adelantar.

alternativas

Las alternativas moteras más claras son «MotoGP 08», a menor coste pero ya muy desfasado, y «SBK 09», este basado en el campeonato de Superbikes, con mucho menos tirón que los Mundiales de 125cc, Moto2 y MotoGP. Si preferís motociclismo off-road, también tenéis la opción del barro y los saltos de «MX vs ATV Reflex».

GRÁFICOS Las motos y los circuitos son fieles a la realidad y no hay "popping" cuando enfilamos rectas, pero se abusa de los desenfoques. **83**

SONIDO El ruido de los motores varía entre las tres categorías, pero la cansina voz en español y las repetitivas canciones no son buena compañía. **80**

DURACIÓN Hay que desbloquear las categorías poco a poco y tiene online, aunque no habría estado de más algún modo con otro enfoque. **84**

DIVERSIÓN El control es bueno una vez acostumbrados. Poder jugar con las estrellas de 2010 es una respuesta a las plegarias de muchos. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

Las descargas de contenidos han hecho posible que por fin un juego de carreras tenga el mismo trato que los juegos de fútbol o baloncesto y así no conformarnos con parrillas desfasadas. Además, las actualizaciones serán gratuitas. El control, aunque parece rígido al principio, se ajusta bien según cada categoría y las carreras son divertidas, aunque sin variedad de modos. Si sois seguidores del Mundial de motociclismo y queréis empuñar manillar y gas junto a los Rossi y compañía, no os lo penséis demasiado.

D. QUESADA



■ LUCHA ■ ARC SYSTEM WORKS ■ 1 - 2 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 12

1


2


3


A CADA HÉROE, SU HISTORIA

Los desarrolladores se han preocupado mucho de pulir el trasfondo de cada personaje. Podemos explorarlo en el modo Arcade o Campaña, desde distintas perspectivas.

1. AL FINAL DEL MODO ARCADE vemos escenas que nos van relatando parte de la historia de cada luchador.

2. EL ÚLTIMO COMBATE de este modo es contra el resistente ciborg V-13, que nos suelta un diálogo bastante inquietante. Vencerle es una cuestión de habilidad, pero también de paciencia. ¡No perdáis los nervios!

3. EN EL MODO CAMPAÑA se nos presentan muchos diálogos (demasiados, en nuestra opinión) antes de cada combate. En ciertas ocasiones podemos pensarnos qué respuesta elegimos, lo que ocasionará que nos enfrentemos a unos rivales u a otros.



ESPECTACULARES COMBATES entre luchadores de lo más imaginativo son la base de este título. Magia y "puñetes", unidos.





LOS ATAQUES se ejecutan con un simple movimiento del stick derecho. Si acumulamos suficiente energía, podemos lanzar los devastadores golpes Astral Finish (derecha).

"TOLLINAS" ARTESANALES

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

¡Amigo peleón! ¿Quieres luchar como antaño sin renunciar a las bonanzas de la modernidad? ¡Tus plegarias han sido escuchadas!

■ **LA ORGANIZACIÓN LIBRARIUM** ejerce su poder sobre la Humanidad, pero un misterioso héroe llamado Ragna les plantará cara. Esa es la superficie de la compleja trama que hay tras este juego. Muchos no habréis oído hablar de él, pero ha generado expectación entre los fans de las peleas más clásicas.

El sistema de juego se parece al de «Guilty Gear» (la saga fue creada por el mismo equipo de programación): lucha 2D en la que cada personaje tiene varios ataques finales y habilidades únicas: Litchi sube en su bastón para golpear desde arriba, Carl ataca a distancia con su muñeca, etc.

→ **EL JUEGO DESTACA POR LA SENCILLEZ DE MANEJO.** Con cuatro botones podemos hacer infinidad de golpes. Así, realizar técnicas espectaculares con los luchadores es fácil, pero dominar su enorme abanico de movimientos lleva más tiempo. El apartado técnico también llama la atención: los personajes son "sprites" dibujados, pero están en HD y animados con una fluidez exquisita, por lo que dan una estupenda sensación de "estar a la última". Una buena oferta de modos de juego (Arcade, Versus, Historia, Online y Retos) completa un gran juego que, eso sí, se queda algo corto de luchadores: tan solo tiene doce. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	88
SONIDO	79
DURACIÓN	80
DIVERSIÓN	89

Valoración Personajes complejos pero comodísimos de usar y gráficos 2D que dejan en pañales a los de muchos juegos 3D. Una gran sorpresa, a pesar de sus pocos luchadores.

PUNTUACIÓN FINAL 88

CARLOS HERGUETA



■ SHOOT'EM UP ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18

1



2



3



SUPERVIVENCIA "UNDERGROUND"

Después del apocalipsis nuclear, la nueva sociedad es muy hostil. Lo mejor es no confiar en nadie:

1. MUTANTES: No son inteligentes pero sí agresivos y muy numerosos, por lo que no hay que dudar a la hora de disparar. En la superficie pueden romper nuestra máscara antigas.

2. ENEMIGOS HUMANOS: Suelen estar asentados en campamentos. Podemos movernos en la oscuridad, ser silenciosos y evitar trampas, o ir "a saco". Cuidado con esta última opción, porque son bastante inteligentes.

3. MIEDO: Es un protagonista más gracias a la oscuridad y la bien empleada iluminación en tiempo real, con habituales sombras tras las esquinas. Contamos con gafas de visión nocturna y un linterna. Los efectos sonoros y las voces también juegan un papel fundamental en el desarrollo.



EL METRO SE HA CONVERTIDO en el hogar de los moscovitas tras la guerra nuclear. Lo malo es que está plagado de monstruos.





ALGUNOS HUMANOS nos atacan en este aterrador futuro. Por si fuera poco, el aire es irrespirable en la helada superficie. ¡No olvidéis la máscara!

PRÓXIMA ESTACIÓN: TERROR

METRO 2033

Mira que nos quejábamos de tener que ir en metro... ¡y eso que no nos habíamos cruzado con mutantes, ladrones y radiación!

■ **2013: LA GUERRA NUCLEAR ARRASA LA TIERRA.** 20 años después, en Moscú, algunos humanos sobreviven en el metro divididos por ideologías o dinero. Artyom, uno de ellos, decide emprender un viaje para aniquilar la amenaza de unos mutantes psíquicos, y nos sumerge así en un intenso "shooter" subjetivo que maneja bien los cambios de ritmo de la acción y la narración. El miedo se alterna con tiroteos contra mutantes o humanos, la munición escasea para dar sensación de supervivencia y las armas son poco variadas, aunque las podemos mejorar.

→**CUANDO SUBIMOS A LA SUPERFICIE** necesitamos una máscara que se puede romper y a la que hay que cambiar los filtros de aire. Descuidarnos significa la muerte, lo que añade tensión. También hay momentos en los que subimos a torretas, vagonetas o hemos de proteger a secundarios. La ambientación es excelente, gracias a los detalles, la melancólica banda sonora y un sobresaliente doblaje. Visualmente es notable y destaca la iluminación, aunque hay puntuales ralentizaciones, errores de colisión y rostros inexpresivos. No tiene multijugador y dura unas 9 horas, pero su desarrollo y su guión hacen que merezca la pena coger el metro. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	93
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	88

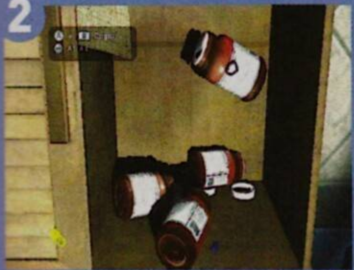
Valoración Buen "shooter" con el que disfrutar en solitario y con las luces apagadas. Destacan el guión y la ambientación, aunque se hace algo corto y muestra algún fallo técnico.

PUNTUACIÓN FINAL 87



■ AVENTURA ■ KONAMI ■ 1 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € (Wii), 29,95 € (PS2, PSP) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16







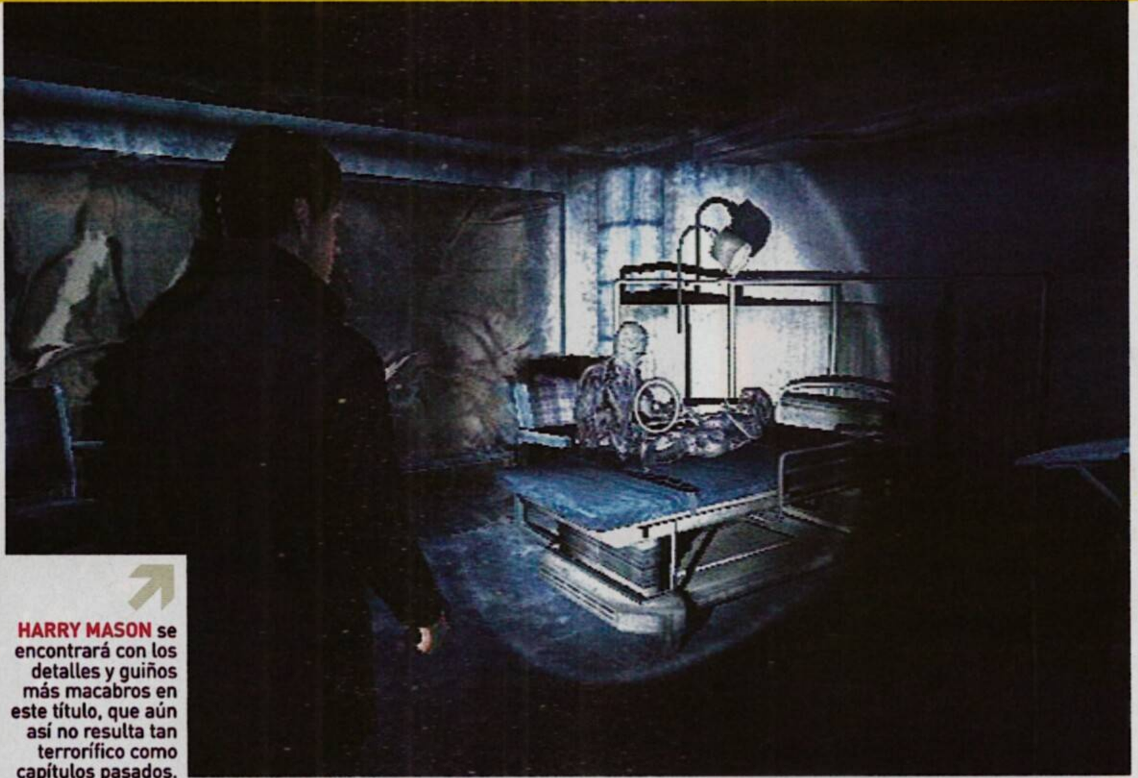
"SILENT Wii"

No hay duda de que la versión de Wii es la más completa de las tres, gracias en parte a los usos de sus controles por movimiento y del mando:

1. ORIENTAR LA LINTERNA se convierte en algo fundamental, porque la mayoría de los escenarios están oscuros. El puntero responde perfectamente y resulta muy natural.

2. PARA INTERACTUAR CON OBJETOS cuando queremos resolver un puzle o investigar, movemos el Wiimote igual que manipularíamos el propio objeto si lo tuviésemos en nuestras manos.

3. EL TELÉFONO MÓVIL es uno de nuestros mejores aliados, porque además de hacer llamadas (que escuchamos a través del micrófono del mando), nos permite realizar fotografías, consultar el mapa, guardar la partida o mirar mensajes.



HARRY MASON se encontrará con los detalles y guiños más macabros en este título, que aún así no resulta tan terrorífico como capítulos pasados.





CONTRA LOS ENEMIGOS sólo nos queda correr como locos, ya que Harry no puede realizar ningún ataque. Sin embargo, a veces encontramos bengalas con las que podemos asustarles o trampas que, al activarlas, nos dan más tiempo para escapar.

VUELVE TU PEOR PESADILLA

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Hace más de diez años que nos adentramos por primera vez en Silent Hill. Seis entregas después, volvemos al punto de partida...

■ **HARRY MASON REGRESA AL PUEBLO MALDITO** para encontrar a su hija en este nuevo título, basado en el primer juego de la saga. Aún así, «Shattered Memories» no es un "remake", sino más bien un nuevo concepto inspirado en la historia y los personajes que conocemos. El sistema de juego ha cambiado, y contamos con dos partes diferenciadas: las de exploración y las "pesadillas". En las primeras recorremos Silent Hill investigando y resolviendo puzles sin que ningún enemigo nos moleste. Los monstruos sólo nos persiguen en las "pesadillas", momentos en los que se congela el escenario y corremos para salvar la vida, ya que no podemos atacar.

→ **ENTRE CADA UNO DE LOS SIETE CAPÍTULOS** mantenemos una charla con un psicólogo, que nos plantea diferentes preguntas y nos propone tests. Dependiendo de nuestras respuestas cambiará el comportamiento de los personajes, el aspecto de escenarios y otros detalles. Este dato, unido a la posibilidad de visitar diferentes localizaciones, nos incita a superar varias veces «Shattered Memories» (que dura unas 7 horas). El desarrollo de las tres versiones es similar, pero os recomendamos la de Wii gracias a su superior control y apartado gráfico. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	88
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	83

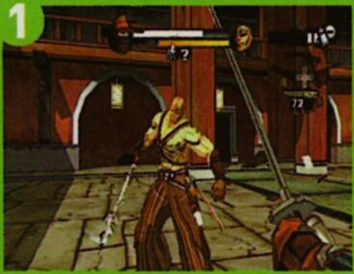
Valoración Técnicamente muy bueno, con un control innovador y ciertamente divertido. Sin embargo, que sepamos siempre cuándo van a aparecer monstruos le quita bastante tensión.

PUNTUACIÓN FINAL 84

DAVID MARTÍNEZ 

■ UBISOFT ■ SHOOT'EM UP ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16

1



2



3



TRES FORMAS DE PELEAR

Bajo el desarrollo típico de los "shoot´em up" en primera persona, «Red Steel 2» nos da la oportunidad de combatir de tres formas muy distintas. Sin embargo, la katana se impone:

1. NUESTRA ESPADA no sólo sirve para abatir enemigos. También podemos detener los disparos, o utilizarla como soporte durante algunas secuencias interactivas tipo QTE.

2. LAS ARMAS DE FUEGO se limitan al revólver, una escopeta de cartuchos, el rifle winchester y una ametralladora. Sin embargo, resultan inútiles contra gran parte de los enemigos.

3. LOS PODERES MÁGICOS se aprenden de forma automática. Podemos hacer contraataques, lanzar ondas de energía con la espada o golpear el suelo para aturdir a los enemigos alrededor.



EN EL FUTURO tendremos que combatir a los forajidos armados con nuestro revólver y una espada japonesa.





EL SISTEMA DE PUNTERÍA es semiautomático. Sin embargo, la mayoría de enemigos pueden detener las balas y además la munición es bastante escasa en el juego.

DESENFUNDA TU ESPADA, FORASTERO

RED STEEL 2

Aunque viajemos al futuro, nuestra mejor protección seguirá siendo una buena puntería y una legendaria espada japonesa.

■ **SÓLO HAN PASADO CUATRO AÑOS** desde que salió el primer juego, pero en el universo de «Red Steel» las cosas han cambiado mucho. Esta vez viajamos al futuro, a un mundo a medio camino entre el oeste y la época de los samurais. En primera persona y armados con el Wiimote (con el uso obligatorio del Wiimotion Plus), nos enfrentamos a unos forajidos, que manejan por igual katana y revólver. Sin embargo, la espada es la protagonista casi exclusiva, ya que la munición escasea y la mayoría de los enemigos pueden detener las balas. Lamentablemente su control no es todo lo "sensible" que nos hubiera gustado.

→ **PODEMOS ESCOGER NUESTRAS MISIONES** con cierta libertad (aunque todas se parecen) y rebuscar por los escenarios en busca de monedas con las que comprar armas (solo hay cuatro en todo el juego) y mejorar nuestras habilidades. Aún así, se echa en falta más profundidad.

En cuanto al apartado técnico, el paso al estilo "animado" es todo un acierto. Sin embargo, el juego está salpicado de fallos, como un movimiento confuso de la cámara, enemigos poco inteligentes o un sistema de puntería automática que le resta emoción a los enfrentamientos. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	79
■ DIVERSIÓN	75

Valoración El cambio estético es todo un acierto. Sin embargo, pese al uso del Wiimotion Plus, los combates a espada resultan bastante confusos y terminan por aburrir.

PUNTUACIÓN FINAL 78

DANIEL QUESADA



■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7

1



2



3



OTRA VERSIÓN, MÁS DIVERSIÓN

Aunque las versiones de PS3 y 360 tienen mejores gráficos, la de Wii no tiene que envidiar en materia de diversión. Aquí tenéis las características exclusivas para "wii-usuarios".

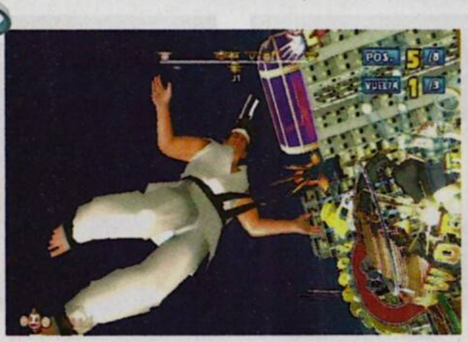
1. **LOS MiiS** se pueden usar desde el principio (podemos cambiar el Mii en cada carrera) y, por supuesto, tienen su habilidad "All-Star" propia. ¡Acelera, Bartolo, que ya son tuyos!

2. **AUNQUE NO HAY LOGROS** ni trofeos en Wii, los desarrolladores han creado galardones que desbloqueamos al cumplir las mismas tareas que en las otras consolas: tres piruetas en el aire, superar ciertos campeonatos...

3. **SE INCLUYE UNA CARCASA** de volante en el pack, a la que podemos acoplar el Wiimote. Tiene un diseño más "moderno" que el que hemos visto en la versión PlayStation 3. No aporta nada al juego, pero tiene su gracia.



CIRCUITOS DEL MUNDO SEGA esperan a sus mascotas más famosas. ¡Lanzad trampas a los rivales y corred!





EL USO DE ITEMS como el poder All-Star (a la izquierda veis a Jackie lanzándose hacia el primer puesto) y de los derrapes (derecha) es necesario para ganar impulso.

MASCOTAS CON TURBO DE SERIE

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Nuestro erizo azul está acostumbrado a correr, pero otros mitos como Ryo Hazuki o Ulala no tanto. ¡A ver quién es más rápido!

■ **LA CARRERA QUE NOS QUEDABA POR VER** tiene lugar en Wii. Al igual que en las otras versiones, Sonic, Alex Kidd y otras 20 estrellas de Sega más se "pican" para ver quién llega el primero a la meta. En numerosas zonas de cada circuito encontramos "power up" como turbos y trampas para nuestros rivales, como bombas o arcoiris que emborronan la pantalla. Además, si vamos muy rezagados quizá obtengamos el poder All-Star, que es exclusivo de cada personaje y prácticamente nos catapulta directos hasta el primer puesto.

→ **LA OFERTA DE MODOS DE JUEGO ES IGUAL** que en las otras versiones. Hay un modo campeonato en el que hemos de superar todas las competiciones en orden (y en 3 niveles de dificultad), una contrarreloj, multijugador local y online... y una colección de retos, como derrapar el mayor tiempo posible o disparar a dianas en movimiento. Nuestra puntuación tras cada carrera se mide en "millas Sega", que nos permiten comprar nuevos corredores, circuitos o melodías. Esta completa oferta se une a un control bastante preciso, pero que se ve afectado por los ocasionales tirones de "frames" y un diseño de circuitos algo irregular. Con todo, es un digno pupilo de «Mario Kart». HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	84
SONIDO	77
DURACIÓN	85
DIVERSIÓN	80

Valoración Copia sin reparos a «Mario Kart» y eso se nota en unas carreras alocadas y coloristas. No es tan variaco ni fluido, pero tener estrellas "segueras" es un estupendo aliciente.

PUNTUACIÓN FINAL 81

PSP | UNDEAD KNIGHTS

■ BEAT'EM UP ■ KOEI ■ 1 - 4 JUGADORES
■ INGLÉS ■ 39.95 € ■ 16



Tres personajes a los que elegir y todo un ejército al que derrotar convirtiendo en zombis a sus soldados. Un título que desborda dosis de acción, pero que resulta muy lineal y que no destaca en ninguno de sus aspectos técnicos. Aconsejable sólo por un rato.

valoración A pesar de ofrecer grandes dosis de acción (y sangre), el juego se termina haciendo pesado y repetitivo. **71**

Xbox 360 | LIPS PARTY CLASSICS

■ MUSICAL ■ MICROSOFT ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 40 € ■ 12



Una nueva entrega de la franquicia «Lips», esta vez con compatibilidad con los avatares y 40 clásicos fiesteros de la talla de "It´s not Inusual", de Tom Jones, o "YMCA", de Village People. La selección no es mala, pero todos los temas están en inglés y son más bien antiguos.

valoración El eficaz sistema de siempre, si bien para un juego de este tipo se hubiera agradecido algún tema en castellano. **84**





NINTENDO DS
ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

■ AVENTURA ■ DISNEY ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 3

EL VIDEOJUEGO BASADO EN LA PELÍCULA DE TIM BURTON es una valiente adaptación que cuenta con su propia estética y una propuesta muy original en 2D. Con la pantalla táctil controlamos al Sombrerero Loco, el gato Chesire, el conejo blanco y la oruga Absolem, que tienen habilidades distintas, como hacer desaparecer objetos o controlar el tiempo. Nosotros debemos combinarlas para acompañar a Alicia por un laberíntico mapa compuesto por piezas de puzle que hay que buscar. Aunque algo pausado y sencillo, el desarrollo resulta entretenido y absorbente. Técnicamente, los gráficos mezclan con gusto un primer plano y personajes en 3D con fondos en 2D; pero lo mejor es su acertada paleta de colores y la estupenda música.

valoración Los juegos de pelis pueden ir más allá: desarrollo original, buen acabado técnico y amplio uso de las cualidades de DS. **84**

Wii | ALICIA EN EL PAÍS...

■ AVENTURA ■ DISNEY ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 3



Esta adaptación mantiene la estética y guión de la película de Tim Burton. Debemos combinar las habilidades de cinco secundarios para ayudar a Alicia a derrotar a la Reina Roja. Los combates son monótonos, pero tiene un buen apartado técnico y puzles originales, aunque sencillos.

valoración Una buena aventura para los pequeños de la casa, que le echa imaginación a los puzles y calca la estética de la película. **80**

DS | PHANTASY STAR 0

■ ROL ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ INGLÉS ■ 39,95 € ■ 12



Como es habitual en la saga, podemos elegir entre Human, Cast y Newman, con un total de 14 personajes. El argumento es el mismo para todos, pero cambia algo el enfoque. La jugabilidad, típica de un "action RPG", es fluida y el online permite hasta cuatro jugadores.

valoración Se mantiene la buena jugabilidad de la saga, pero está todo en inglés y el multijugador local precisa cuatro tarjetas. **79**

DS | SONIC & SEGA ALL. RACING

■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ 1 - 6 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € ■ 7



En la línea de «Mario Kart», esta vez son los personajes de Sega los que luchan por llegar a la meta en alocadas carreras. Hay un total de 20 pilotos en pistas ambientadas en sagas como «Sonic», «Monkey Island» o «Jet Set Radio», con desafíos y un online para seis.

valoración Asegura diversión con los personajes más míticos del universo Sega, aunque los circuitos podrían ser más variados. **82**

Wii | RUNAWAY

■ AVENTURA GRÁFICA ■ FOCUS ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 34,95 € ■ 12



Brian Basco y Gina se ven envueltos en una odisea tras un accidente de avión. Esta aventura gráfica, ya vista en PC, está llena de ingeniosos puzles que hay que resolver, en buena parte, combinando objetos de múltiples formas. Si nos atascamos, podemos recibir pistas sin límites.

valoración Estamos ante un "port" que se adapta bien al control con el Wiimote y ofrece un desarrollo original e intuitivo. **80**

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA — R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 God of War III
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR: ! - — MESES EN LISTA: 1



El Dios de la Guerra irrumpe en nuestra lista con la fuerza que le caracteriza y se coloca en el primer puesto.

2 Call Of Duty MW 2
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: ↑ 3 — MESES EN LISTA: 5



Haciendo una gran demostración táctica, estos soldados consiguen recuperar una posición y se sitúan en la segunda plaza.

3 Heavy Rain
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR: ↑ 6 — MESES EN LISTA: 2



Después de un mes sacándole todo el "jugo", esta aventura cada día nos gusta más. ¡Es de lo más impredecible!

4 Assassin´s Creed 2
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: ↓ 1 — MESES EN LISTA: 5



La llegada de nuevos lanzamientos ha hecho que Ezio pierda fuerza y el primer puesto. ¿Será capaz de recuperarlo?

5 Bioshock 2
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: ↓ 4 — MESES EN LISTA: 2



La secuela de «Bioshock» cae una posición y se coloca en la tranquilidad que otorga la mitad de la tabla.

6 Uncharted 2
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR: ↓ 2 — MESES EN LISTA: 6



El "batacazo" más grande del mes lo protagoniza este juego, que cae del segundo al sexto puesto de la lista.

7 Mass Effect 2
XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: ↑ 8 — MESES EN LISTA: 2



Explorar la galaxia es toda una delicia gracias a este RPG, que sube una posición y se coloca séptimo.

8 FIFA 10
PS3 - BOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: ↓ 5 — MESES EN LISTA: 7



Los partidos más realistas pierden "audiencia" y se acercan a la peligrosa zona de "descenso". ¡Ánimo equipo!

9 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR: ↓ 7 — MESES EN LISTA: 22



Snake sigue perdiendo fuerza mes a mes, aunque se resiste a dejar nuestra lista. ¿Logrará cumplir dos años?

10 Street Fighter IV
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: → 10 — MESES EN LISTA: 14



Aunque ya nadie osa enfrentarse a él, Dani sigue dando su apoyo incondicional a este genial arcade de lucha.

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo

1	God of War III	PS3
2	Assassin´s Creed II	PS3
3	Heavy Rain	PS3
4	Bioshock 2	XBOX 360
5	FIFA 10	XBOX 360
6	Singstar	PS3
7	Wii Sports Resort	Wii
8	Final Fantasy XIII	PS3
9	Profesor Layton 2	NDS
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	God of War III	PS3
3	Assassin´s Creed II	PS3
4	Uncharted 2	PS3
5	FIFA 10	XBOX 360
6	Heavy Rain	PS3
7	Zelda Spirit Tracks	NDS
8	Wii Sports Resort	Wii
9	Profesor Layton 2	NDS
10	New Super Mario B.	Wii



David Martínez

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	God of War III	PS3
4	Uncharted 2	PS3
5	GTA IV	XBOX 360
6	Resident Evil 5	PS3
7	Mass Effect 2	XBOX 360
8	Bioshock 2	XBOX 360
9	Gran Turismo	PSP
10	Field Runners	PSP



Daniel Quesada

1	Street Fighter IV	XB 360
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Fallout 3	XBOX 360
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Bioshock 2	XBOX 360
7	Little Big Planet	PS3
8	Dead Space	PS3
9	Assassin´s Creed II	360
10	Blazblue	XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 God of War III
PlayStation 3

Debido a su inminente lanzamiento, las ganas que teníais a este título se han dejado notar más que nunca en vuestras votaciones. ¡Ahora por fin os toca disfrutarlo!



2 Alan Wake
XBOX 360

Parece ser que nuestro reportaje del mes pasado os ha puesto los dientes aún más largos con este título. No nos extraña, porque la verdad es que cada día tiene mejor pinta.



3 Dead Space 2
PS3 - XBOX 360

Lo que os gusta pasar miedo con la consola, majos. Porque si «Alan Wake» promete ser terrorífico, la secuela de «Dead Space» seguro que no es un paseo por el campo.



4 Red Dead Redemption
PS3 - XBOX 360

Seguro que después leer el reportaje de este mes tenéis aún más ganas de echarle el guante a este juego de acción ambientado en el Oeste.



5 F1: 2010
PS3 - XBOX 360

Se nota que ya ha empezado la temporada de Fórmula Uno, porque estáis deseando emular a Alonso, Alguersuari y De la Rosa a bordo de sus nuevos monoplazas.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES



1 God of War III

La mitología griega inun nuestras consolas gracias este espectacular juego, el que el espartano Krato hijo de Zeus, se enfren a Dioses, Titanes y otr seres mitológicos de antigua Grec

VUESTRAS CRÍTICAS



BIOSHOCK 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 221) fue de 94. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Una vuelta muy digna

Santiago Herrero (e-mail)

La verdad es que los chicos de 2K Games habían puesto el listón muy alto con el primer juego, que es una obra maestra. Superarlo era muy difícil, y aunque creo que no lo han conseguido, sí que se han marcado una secuela a la altura del original, con un argumento y una ambientación excelentes. ¡Y con modo online!

VALORACIÓN: 93

@ Rapture y su encanto

Kiko Rodríguez (e-mail)

Si la primera parte me pareció un juego sublime, su continuación me ha parecido aún mejor: mejores gráficos, una ambientación aún más lograda, un doblaje al castellano de calidad... Quizá se echa en falta alguna novedad jugable, pero su genial argumento y la inclusión del modo online le convierten en indispensable.

VALORACIÓN: 96

@ Más de lo mismo

Javier Losa (e-mail)

Esperaba mucho más de la continuación de «Bioshock». No es que el juego este mal, que no lo está. Pero es que apenas aporta nada nuevo respecto al primer juego. Además, gráficamente tampoco ha mejorado mucho y su desarrollo es algo repetitivo.

VALORACIÓN: 85

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
HEAVY RAIN
¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Bioshock 2 — PS3 - XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: - | MESES EN LISTA: 1



La calidad de este esperadísimo shooter os ha convencido y vuestros votos le encumbran en el primer puesto.

2 Assassin´s Creed II — PS3 - XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 2 | MESES EN LISTA: 4



Ezio consigue mantener su segundo puesto a pesar de la fuerza con la que ha entrado la secuela de «Bioshock».

3 Uncharted 2 — PLAYSTATION 3
POSICIÓN ANTERIOR: 1 | MESES EN LISTA: 5



Peor parado ha salido Nathan Drake, que ha visto como le roban la cartera y la primera posición de vuestra lista.

4 Dead Space — PS3 - XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 7 | MESES EN LISTA: 3



Genial subida para este terrorífico juego de acción. Desde luego, cuenta con un montón de fieles seguidores.

5 GTA IV — PS3 - XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 10 | MESES EN LISTA: 2



Y hablando de fans, la subida más destacable del mes es la de «GTA IV», que recupera nada menos que 5 puestos.

6 Street Fighter IV — PS3 - XBOX 360
R | POSICIÓN ANTERIOR: - | MESES EN LISTA: 1



Tras caerse de la lista por un tiempo, Ryu, Ken y compañía regresan para seguir luchando como solo ellos saben.

7 Heavy Rain — PLAYSTATION 3
POSICIÓN ANTERIOR: - | MESES EN LISTA: 1



No sabemos si ya habéis descubierto al Asesino del Origami, pero lo que está claro es que el juego os encanta.

8 Final Fantasy XIII — PS3 - XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: - | MESES EN LISTA: 1



Habéis tenido poco tiempo para jugar, pero eso no ha evitado que la vuelta de esta genial saga reciba muchos votos.

9 Resident Evil 5 — PS3 - XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 3 | MESES EN LISTA: 3



Lo que han cambiado las cosas para Chris Redfield. De estar luchando por la primera plaza a estar casi fuera de la lista...

10 FIFA 10 — PS3 -XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 4 | MESES EN LISTA: 3



Lo mismo se puede decir de estos partidos, que se van de la cuarta a la última posición de vuestra lista de favoritos.

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	GTA: Chinatown Wars (PSP)		Borderlands	
HC	Pese a las mejoras gráficas, pierde frescura respecto al original de DS.	88	Es divertido, pero su mezcla de shooter y RPG no convence del todo.	87
Famitsu (Japón)	Mejora gráficamente a la versión de NDS, pero resulta menos divertido.	83	Destaca su libertad y su sistema de habilidades, pero resulta repetitivo.	78
Gamespot (EEUU)	Un «GTA» en toda regla que supera con creces al original de NDS.	95	Divertido sistema de combate, sobre todo en multijugador.	80
Play UK (UK)	Una conversión perfecta, que le convierte en un indispensable.	95	Jugando en compañía mola, pero en solitario no logra convencer.	80

•**HC:** Hobby Consolas •**Famitsu:** Revista Japón •**Gamespot:** Web EEUU •**Play UK:** Revista UK

JUEGOS "MITOLÓGICOS"





PS2, Wii

2 Okami
La mitología japonesa sirve de inspiración para esta aventura, protagonizada por la diosa Amaterasu.



Wii

3 NyxQuest
Desarrollada en España, esta aventura descargable está ambientada en leyendas y personajes de la antigua Grecia.



PSP

4 Valkyrie Profile
Este RPG basa su historia en la mitología escandinava. Su protagonista principal es una Valquiria llamada Lenneth.



PS3, Xbox 360

5 Too Human
La apariencia futurista se mezcla con la mitología nórdica para crear un correcto juego de acción con tintes de rol.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

! NUEVO € PRECIO REDUCIDO

→ PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV €	97
2 Metal Gear Solid 4 €	96
3 Resident Evil 5	96
4 God of War III !	95
5 Assassin´s Creed II	94
6 Uncharted 2	94

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 10	93
2 Pro Evolution 2010	89
3 FIFA 09 / PES 2009 €	--

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty MW 2	96
2 Bioshock 2	94
3 Resistance 2	94

Plataformas

	Puntuación
1 Little Big Planet €	95
2 Spyro La fuerza del... €	81
3 Sonic the Hedgehog	68

Velocidad

	Puntuación
1 Midnight Club L.A. €	92
2 Race Driver GRID	92
3 Motorstorm Pacific R.	91

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Fallout 3	94
3 Oblivion €	93

Lucha

	Puntuación
1 Street Fighter IV	94
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV €	93

Estrategia

	Puntuación
1 Civilization Revol. €	89
2 C. & C: Red Alert 3	87
3 Valkyria Chronicles	86

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2K10	93
2 Top Spin 3 €	92
3 NBA 2K9 €	92

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Singstar (Vol. 1)	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- ASSASSIN´S CREED II
- CALL OF DUTY MW2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GTA IV
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RESIDENT EVIL 5
- STREET FIGHTER IV
- UNCHARTED 2

El juego del mes



GOD OF WAR III

Se ha hecho de rogar, pero os podemos asegurar que la espera ha merecido la pena. La nueva aventura de Kratos no va a defraudar a ninguno de sus seguidores y es un auténtico festival de acción, calidad técnica y momentos épicos. ¡Larga vida al Dios de la Guerra!

→ Wii



Aventura/Acción

	Puntuación
1 Zelda Twilight Pr.	95
2 Metroid Prime Trilogy	95
3 Resident Evil 4 €	90
4 Madworld	90
5 Okami	90
6 Zack & Wiki €	88

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2009 €	91
2 Pro Evolution 2010	88
3 Pro Evolution 2008 €	85

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty MW	91
2 Call of Duty WAW	90
3 The Conduit	90

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Galaxy	97
2 New Super Mario B.	94
3 Crash: L. de Titanes €	90

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart	91
2 Excite Truck	82
3 NFS Carbono €	80

Rol

	Puntuación
1 Little King´s Story	90
2 FFCC Echoes of Time	76
3 D. Quest Swords €	71

Lucha

	Puntuación
1 S. Smash Bros Brawl	94
2 Tatsunoko vs Capcom	92
3 Dragon Ball BT 3	90

Estrategia

	Puntuación
1 Pikmin 2 €	91
2 Pikmin €	90
3 Anno: Crea un...	84

Deportivos

	Puntuación
1 Wii Sports Resort	90
2 SSX Blur €	88
3 Grand Slam Tennis	87

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero WT	94
2 Rock Band 2	94
3 Wii Fit Plus	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW
- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- NEW SUPER MARIO BROS.
- RESIDENT EVIL 4
- SUPER MARIO GALAXY
- S. SMASH BROS BRAWL
- WII SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



SILENT HILL SHATTERED M.

Harry Manson, protagonista del primer «Silent Hill», se estrena en Wii con una aventura de terror en la que nuestras decisiones marcan el desarrollo de la historia, y en la que se ha aprovechado de manera eficaz las posibilidades del Wiimote para mejorar la experiencia de juego.

→ XBOX 360



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV €	97
2 Resident Evil 5	96
3 Gears of War 2	95
4 Assassin´s Creed II	95
5 Dead Space	94
6 Gears of War €	94

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 10	93
2 Pro Evolution 2010	89
3 FIFA 09 / PES 2009 €	--

Shoot'em up

	Puntuación
1 Halo 3 €	96
2 Call of Duty MW 2	96
3 Halo 3: ODST	95

Plataformas

	Puntuación
1 Spyro La fuerza del... €	81
2 Sonic the Hedgehog	68
3 No disponible	

Velocidad

	Puntuación
1 Forza Motorsport 2 €	95
2 Forza Motorsport 3	94
3 Project Gotham 4 €	93

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Mass Effect €	94
3 Fallout 3	94

Lucha

	Puntuación
1 Street Fighter IV	94
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV €	93

Estrategia

	Puntuación
1 Civilization Revolution	90
2 Viva Piñata €	89
3 Halo Wars	85

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2K10	93
2 Top Spin 3 €	92
3 NBA 2K9 €	92

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Lips canta en español	86

Imprescindibles
por orden alfabético

- ASSASSIN'S CREED II
- CALL OF DUTY MW 2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO 3
- MASS EFFECT
- RESIDENT EVIL 5
- STREET FIGHTER IV

El juego del mes



RESONANCE OF FATE

Este RPG japonés está ambientado en un futuro alternativo y combina un apasionante argumento con unos combates que mezclan acción y estrategia. Todo ello apoyado por un bien realizado apartado técnico.

NUEVO | € PRECIO REDUCIDO

→ PSP



Aventura/Acción

	Juego		Puntuación
1	GTA: Vice C. Stories	€	96
2	GTA: Liberty City St.	€	96
3	God Of War: Chains.	€	95
4	Silent Hill Origins		94
5	MGS Portable Ops	€	94
6	Ult. Ghost´n Goblins	€	93

Fútbol

	Juego		Puntuación
1	Pro Evol. Soccer 6	€	92
2	Pro Evolution 2008	€	91
3	FIFA 08	€	90

Shoot'em up

	Juego		Puntuación
1	Resistance Retribution		92
2	Socom F. Bravo	€	90
3	MOH Heroes 2	€	86

Plataformas

	Juego		Puntuación
1	Little Big Planet		93
2	Crush		90
3	Jack & Daxter	€	88

Velocidad

	Juego		Puntuación
1	Gran Turismo		95
2	Midnight Club LA	€	91
3	Motorstorm Artic E.		90

Rol

	Juego		Puntuación
1	Monster Hunter F. U.		92
2	Crisis Core: FFVII		90
3	Monster Hunter 2	€	90

Lucha

	Juego		Puntuación
1	Tekken Dark Res.	€	95
2	Tekken 6		93
3	Soul Calibur		90

Estrategia

	Juego		Puntuación
1	Patapon		92
2	Patapon 2		90
3	Metal Gear Acid 2		87

Deportivos

	Juego		Puntuación
1	Virtua Tennis 3		91
2	Smash C. Tennis 3	€	89
3	Everybody's Golf	€	87

Varios

	Juego		Puntuación
1	Echochrome	€	89
2	Gitaroo Man	€	83
3	Ape Academy	€	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- GOD OF WAR: CHAINS...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- LITTLE BIG PLANET
- MGS PORTABLE OPS
- MONSTER HUNTER F.U.
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.

El juego del mes



SILENT HILL SHATTERED M.

Este remake del primer «Silent Hill» llega cargado de novedades técnicas, jugables y con cambios en su historia. Los nuevos movimientos de Harry y la inclusión de algunos puzles le sientan bien, pero su escasa duración impide que llegue más alto.

→ NINTENDO DS



Aventura/Acción

	Juego		Puntuación
1	GTA Chinatown Wars		97
2	Zelda Phantom Hour.		96
3	Zelda Spirit Tracks		96
4	Metroid Prime Hunt.	€	93
5	Prof. Layton y la Villa...		91
6	Prof. Layton y la Caja...		91

Fútbol

	Juego		Puntuación
1	FIFA 06	€	85
2	FIFA 08	€	83
3	Pro Evolution 6	€	76

Shoot'em up

	Juego		Puntuación
1	Dead & Furious	€	85
2	Big Bang Mini		83
3	Nanostray	€	81

Plataformas

	Juego		Puntuación
1	Super Mario 64 DS		93
2	New S. Mario Bros.		93
3	Yoshi's Island DS		90

Velocidad

	Juego		Puntuación
1	Mario Kart DS		94
2	NFS ProStreet	€	85
3	NFS Underground 2	€	84

Rol

	Juego		Puntuación
1	Kingdom Hearts		95
2	Chrono Trigger		93
3	The World Ends With..		92

Lucha

	Juego		Puntuación
1	Bleach Dark Souls		90
2	Bleach		89
3	Dragon Ball Z S. W.		85

Estrategia

	Juego		Puntuación
1	Final F. Tactics Ad. 2		91
2	Animal Crossing		90
3	Advance Wars D.C.	€	90

Deportivos

	Juego		Puntuación
1	Tony Hawks		88
2	Touch Golf	€	86
3	Rafa Nadal Tennis		86

Varios

	Juego		Puntuación
1	Elite Beat Agents	€	92
2	Meteos		91
3	Nintendogs		90

Imprescindibles
por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- GTA CHINATOWN WARS
- KINGDOM HEARTS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.
- ZELDA SPIRIT TRACKS

El juego del mes



ALICIA EN EL PAIS DE LAS...

El cuento clásico, reinventado por Tim Burton en los cines, llega a NDS en forma de una aventura en 2D en la que tenemos que guiar a Alicia mientras sorteamos puzles, obstáculos y nos cruzamos con los personajes del cuento.

→ PLAYSTATION 2



Aventura/Acción

	Juego		Puntuación
1	God of War II	€	98
2	Metal Gear Solid 3	€	97
3	GTA: San Andreas	€	97
4	Metal Gear Solid 2	€	96
5	Splinter Cell 3 C.T.	€	95
6	God of War	€	95

Fútbol

	Juego		Puntuación
1	Pro Evolution 2008	€	97
2	FIFA 09		96
3	FIFA 08	€	96

Shoot'em up

	Juego		Puntuación
1	Call of Duty 3	€	94
2	Call of Duty B.R.O.	€	94
3	Black	€	93

Plataformas

	Juego		Puntuación
1	Jak & Daxter	€	91
2	Sly Raccoon	€	91
3	Crash Lucha de Tit.	€	90

Velocidad

	Juego		Puntuación
1	Gran Turismo 4	€	97
2	NFS Carbono	€	94
3	Need for S. MW	€	93

Rol

	Juego		Puntuación
1	Final Fantasy XII	€	98
2	Final Fantasy X	€	96
3	Dragon Quest	€	95

Lucha

	Juego		Puntuación
1	Tekken 5	€	95
2	Soul Calibur III	€	95
3	Soul Calibur II	€	94

Estrategia

	Juego		Puntuación
1	Commandos 2	€	92
2	Full Spect. Warrior	€	88
3	Los Sims 2	€	86

Deportivos

	Juego		Puntuación
1	NBA Live 08	€	94
2	NBA 2K7	€	93
3	NBA Live 07	€	93

Varios

	Juego		Puntuación
1	Guitar Hero WT		93
2	Guitar Hero III		92
3	Guitar Hero Metallica		92

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes



SILENT HILL SHATTERED M.

Con un aspecto y sistema de juego muy similar a la entrega de PSP, el lanzamiento de este título viene a confirmar que PS2 sigue viva y que aún es capaz de seguir albergando nuevos juegos. ¡Ojalá salieran muchos más!

MEJORA TU CONSOLA



Enfunda tu mando

Nombre: Silicon Skin **Compañía:** Subsonic
Consola: PS3 **Precio:** 5,95 €

Un buen juego arcade de la vieja escuela debe tener una característica: que nos den ganas de estampar el mando contra la pared cuando fracasamos una y otra vez tratando de arañar un récord por la mínima. Si de vez en cuando os asalta esta sensación, puede veniros bien esta funda protectora de goma. Además de ser antitranspirante, tiene un estupendo diseño que imita a los dibujos de un neumático. Sirve para el Dual Shock o el Sixaxis y no es nada cara.

Valoración: ★★★☆

¡Ready to go!

Nombre: Kit **Compañía:** BigBen **Consola:** PSPGo **Precio:** 19,90 €

Puede que hayáis decidido concederle la jubilación a vuestra antigua PSP y ahora tengáis entre manos a su hermana menor sin UMD. Debido a que todo en PSPGo es distinto (pantalla algo reducida, cuerpo más pequeño, entrada de datos y carga diferente...), estamos convencidos de que os harán falta complementos. Este pack incluye una funda de espuma semirígida, cable de conexión, cargador de coche, protector de pantalla, estuche para Micro Memory Stick, gamuza limpiadora y correa de transporte. Y todo a un precio asequible.

Valoración: ★★★★



No te pongas las pilas

Nombre: Wii Fit Battery Pack
Compañía: Maxwise/Kaos Videogames
Consola: Wii **Precio:** 14,95 €

Nos gusta la original Balance Board pero resulta un engorro tener que cambiar las cuatro pilas AA cada dos por tres. Afortunadamente podemos encontrar baterías como esta, de 3,7 V y 1.100 mAh, que dura más de 20 horas y podemos recargar (en unas 5) a través del puerto USB de la consola con el cable incluido.

Valoración: ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



TECLADO WIRELESS
Inalámbrico y recargable.
39,90 €



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante de referencia de PS3.
149,95 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 3
Para jugar por fin con vibración.
59,99 €

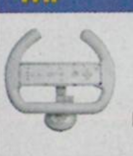


REFRIGERACIÓN FUSION COOLING FAN
Refresca tu PS3.
19,99 €



AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9
Habla on-line y sin cables.
22,95 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE
Buena opción para conducir.
14,95 €



ACCESORIO Wii MOTIONPLUS
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER
Para los juegos "tradicionales".
19,90 €



PISTOLA DUAL TRIGER GUN NW
Con gatillo para pulsar A.
15,95 €



BATERÍA T CHARGE ALL NW
Orden y carga para 2 mandos.
29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €



AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO
Comunícate sin usar cables.
49,99 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER
Dos baterías con base.
29,90 €



VENTILADOR INTERCOOLER
Para evitar "calentones".
19,95 €

Mando "partío"



- **Nombre:** Dual SFX Evolution
- **Compañía:** Splitfish
- **Consola:** PlayStation 3
- **Precio:** 84,95 €

Este periférico es una suerte de Dual Shock, pero partido por la mitad. La idea es conceder más libertad y comodidad al jugador, pero lo cierto es que no cambia mucho la experiencia con respecto a un mando normal. Tiene un buen diseño y destaca por la total libertad para configurar sus botones y ajustar la sensibilidad. También cuenta en su contra con algunas pegas, como que cada parte necesita pilas AAA para funcionar, que es caro y que no vibra. Sí nos ha gustado que cada "lado" cuente con detección de movimiento independiente, con lo que podemos usar cualquiera de los dos mandos imitando un joystick físico en juegos, por ejemplo, de aviación.

Valoración: ★★☆☆

Protección para la recién nacida

- **Nombre:** Metal Case ■ **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** Nintendo DSi XL ■ **Precio:** 12,95 €

Una consola tan grande como Nintendo DSi XL precisa unos nuevos accesorios tan enormes como ella. Thrustmaster ha tomado posiciones y justo el mes de lanzamiento de la nueva portátil la protege con unas fundas fabricadas en metal (por fuera) y resistente plástico ABS (por dentro). Se coloca encima de la carcasa para evitar que se dañe la consola e incluye un agujero para la cámara y un cable para llevar el nuevo stylus. Vienen en tres colores, Infinite Black, Platinum Silver y Sparkling Champagne, que os permitirán también cambiar el aspecto de vuestra consola.



Valoración: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

ACCESORIOS Wii

Periféricos en versión "Rabbid"

- **Nombre:** Accesorios Rabbids ■ **Compañía:** Madcatz
- **Consola:** Wii ■ **Precio:** 12,95 €

Los Rabbids de UbiSoft, que nacieron como enemigos de Rayman y terminaron emancipándose, son algunos de los personajes más carismáticos que ha visto la industria en años. Por eso nos arranca una sonrisa ver sus piños y sus orejotas incluso en accesorios. Madcatz vende, en su web (**www.madcatz.com**) o en tiendas, varios periféricos que darán personalidad a vuestra Wii, como una pistola-desatascador (14,95 euros) o una funda para el mando (12,95). Sin duda, el más útil de todos es un cargador en el que un Rabbid sostiene dos Wiimotes.



Valoración: ★★★☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE — Se adapta con un guante al último modelo de DS. **9,99 €**



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER — Hasta 8 juegos asegurados. **14 €**



KIT DS LITE TRAVEL PACK NGS — Funda, cascos, stylus y correa con un diseño limpio. **15,95 €**



STYLUS CON PERSONAJE — La mejor forma de interactuar con la pantalla. **12,95 €**



MEMORIA TARJETAS SD — Almacena todos tus datos en hasta 16 GB. **De 6 a 30 €**

PSP



PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES — Conecta a la tele tu PSP. **15,95 €**



GPS GO!EXPLORE — Nunca pierdas el rumbo con PSP. **Desde 129,95 €**



SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO — Para usar Skype y Go!Messenger. **39,99 €**



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO — Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de: **10 €**



PACKS TECH PACK — Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB. A partir de **19,95 €**

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE — El volante más real. **149,99 €** (Con «GT 4», 179,99 €)



PISTOLAS SCORPION 2 — Para tv de 100 Hz. **43 €**



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2 — Fiable a tope **30 €**



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB — Todo el espacio que necesitas. **34,95 €**



PACKS TRIPLE PACK — Tres accesorios a precio de saldo. **49 €**

NOVEDADES ONLINE

Si algo abunda este mes por el ciberespacio, es la pasión por lo "retro". Juegos que recuperan la estética de finales de los años 80, clásicos que regresan con alguna mejora... ¿Será verdad que cualquier tiempo pasado fue mejor?

Wii



Mega Man 10

■ **Categoría:** Wii Ware ■ **Precio:** 1000 WP
■ **Compañía:** Capcom ■ **Género:** Acción ■ **Jugs.:** 1

Capcom sigue premiando a los fans de la vieja escuela con el décimo «Mega Man», que se ciñe estrictamente a los gráficos de NES: "sprites" diminutos, parpadeos cuando recibimos un golpe... Por supuesto, todas las características propias de la saga están aquí, pero mejoradas. El principal cambio es que la dificultad, que aún es alta, se ha equilibrado mucho. ¡Se acabaron las frustraciones! Incluso hay un modo Fácil para los que quieran iniciarse en la saga sin problemas. En el catálogo de personajes, usamos a Mega Man o Proto Man desde el principio. Nos aguardan 8 jefes y 88 retos. ¡Ah! También sale en Xbox 360 y PS3.

PUNTUACIÓN 86





Zaxxon

■ **Arcade** ■ **500 WP**

En 1982, mucho antes de que llegaran las teles 3D, este juego sorprendió con su inmersiva vista en perspectiva axonométrica. El planteamiento es clásico: disparar con la nave a los enemigos. Los gráficos han quedado atrás, pero aún es intenso.

PUNTUACIÓN 78

Castlevania: The Adventure Rebirth

■ **Categoría:** Wii Ware ■ **Precio:** 1000 WP ■ **Compañía:** Konami
■ **Género:** Acción/Plataformas ■ **Jugadores:** 1

La saga de los matavampiros está viviendo una segunda juventud. Este título es una revisión del original aparecido en Game Boy, con un desarrollo muy similar al de los primeros «Castlevania». En esta ocasión es Christopher Belmont el que ha de vencer a Drácula, en un castillo con bastantes bifurcaciones e items ocultos. A los novatos puede parecerles algo difícil, pero los veteranos estarán en su salsa.

PUNTUACIÓN 82







Bit.Trip Void

■ **Precio:** 600 Wii Points

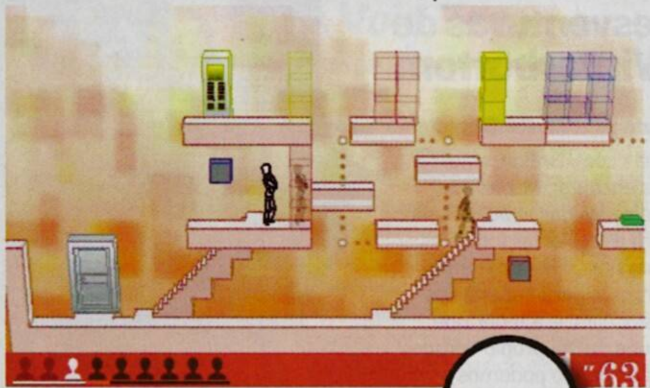
Este juego, de una estética retro acusadísima, nos propone recoger los puntos negros que vuelan por la pantalla a la vez que esquivamos los blancos. Ritmos frenéticos y ochenteros nos meten en ambiente, aunque los fondos cambiantes confunden un poco.

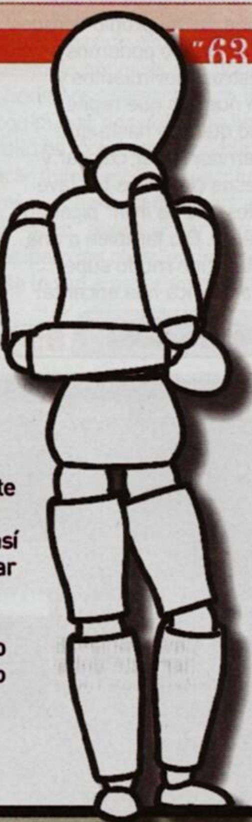
PUNTUACIÓN 80

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET	2- CARGAR EL MONEDERO	3- COMPRAR	4- JUGAR
■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.	■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.	■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.	■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP





Echoshift (PS3 y PSP)

■ Compañía: Sony ■ Género: Puzle
■ Jugadores: 1 ■ Precio: 14,99 €

¿Recordáis ese arriesgado juego de puzles llamado «Echochrome», que salió hace casi dos años? Esta secuela quiere hacernos pensar de nuevo, pero con un planteamiento distinto. Nuestro amigo el maniquí tiene que llegar a la salida de cada escenario, pero para lograrlo debe "grabarse" a sí mismo y crear una especie de "sombras" que repitan sus movimientos mientras él va a otra parte de la pantalla. Los niveles son cortos, pero han de resolverse rápidamente, así que vuestro cerebro tendrá que trabajar a tope de revoluciones para coordinar nuestro movimiento y el de nuestras "sombras". Es algo simplote en cuanto a su estética, pero resulta muy efectivo en sesiones cortas de "darle al coco".

PUNTUACIÓN 84

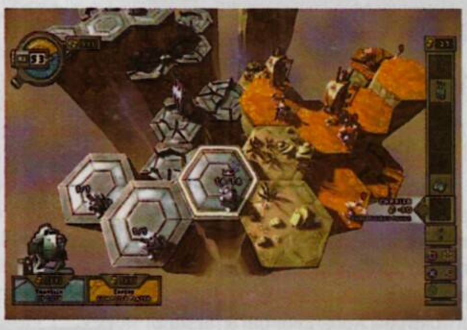
Vandal Hearts: Flames of Judg. (PS3)

■ Precio: 12,99 €

Se trata del mismo juego lanzado hace poco para Xbox 360: en un mundo de ambientación medieval y mágica, debemos superar cruentas batallas en un desarrollo típico del rol estratégico. La mejora de habilidades y armas es lo mejor de un juego algo simple.

PUNTUACIÓN 72





Greed Corp (Sólo PS3)

■ Precio: 9,99 €

Este juego de estrategia está muy orientado a hacer el salvaje y destruir todo lo que encontremos además de, por supuesto, ser los últimos en pie. Hasta 4 jugadores pueden competir por turnos. Es algo lento, pero muy satisfactorio.

PUNTUACIÓN 85

EL MINI DEL MES (minijuego de PSP)

Age of Zombies

■ Precio: 4,99 €

Barry, el típico héroe imperturbable, ha de viajar a cinco etapas históricas para acabar con hordas de zombis. Hay montones de armas y un humor visual muy majo, si bien el juego se hace un pelín corto. Si os van los tiros sin más pretensiones, a por él.

PUNTUACIÓN 80



Expansiones y demos



■ HEAVY RAIN recibe la primera de sus "Crónicas": partes de investigación que no se vieron en el juego principal. La primera, llamada «El Taxidermista», corre a cuenta de Madison.

■ RESIDENT EVIL 5 recibe los capítulos «Atrapado en un Mar de Pesadillas» (que comentamos más adelante) y «Huida a la Desesperada», (a un precio de cinco euros), que se vuelve algo más reiterativo en su mecánica.

Multimedia

■ FALLOUT NEW VEGAS (imagen) va ser el próximo episodio de la franquicia. Su "teaser" no muestra mucho, pero pone los dientes largos.

■ BIOSHOCK 2 está en promoción, así que aquí tenéis un tema gratuito suyo.

■ DANTE´S INFERNO recibe un nuevo diario de desarrollo sobre la Traición.



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

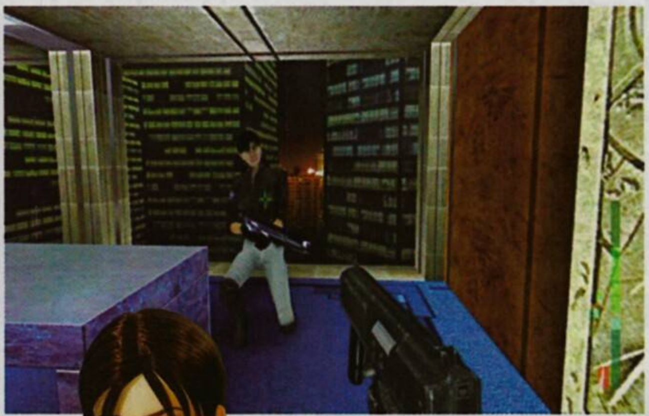
3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360





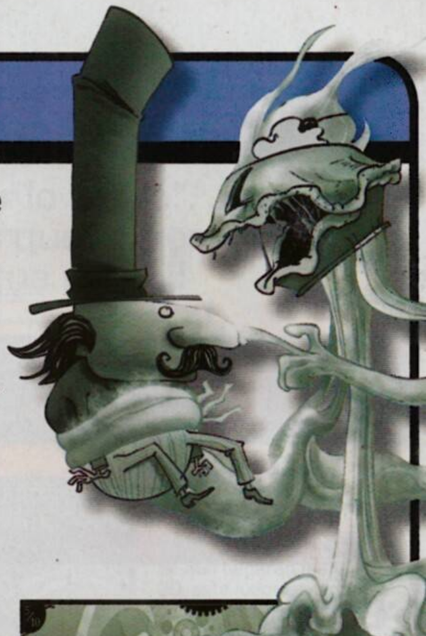
Perfect Dark

Comp.: Rare **Género:** Shooter
Jugadores: 1 a 8 **Precio:** 800

Para muchos fue el mejor juego para Nintendo 64. Ahora, las aventuras de Joanna Dark regresan con el mismo desarrollo, pero gráficos 1080p. Permite partidas a pantalla partida, pero también en Xbox Live para hasta 8 personas. Para los que no sepan de qué va la cosa, hemos de ayudar a la agente Joanna a infiltrarse en las instalaciones de la empresa DataDyne y rescatar al profesor Caroll. Pronto se mezclan elementos de espionaje, acción... ¡y OVNIs! Lo que en su momento fue una revolución jugable (disparos secundarios, IAs que nos ayudan, robo de armas) hoy en día no sorprende tanto, pero el argumento y la fluidez de los combates siguen gustándonos. Lo mejor, el multijugador.

PUNTUACIÓN 90

Las Desventuras de P.B. Winterbottom



Género: Puzle **Precio:** 800

Si disfrutasteis con «Braid», este juego os va a encantar. Muy en su línea, hemos de ayudar al pobre señor Winterbottom a recolectar todas las tartas de cada nivel. Nuestro héroe puede saltar, pero para superar los distintos obstáculos va a tener que usar otra ayuda: la del propio tiempo. Si pulsamos un gatillo podemos "grabar" nuestros movimientos y crear un clon nuestro que repite el movimiento que sea hasta que nosotros creamos. Saber colocar y administrar esos clones es la clave de unos niveles que os irán "picando" progresivamente. Ojo también a una estética en plan cine mudo super graciosa. ¡Y la música nos encanta!



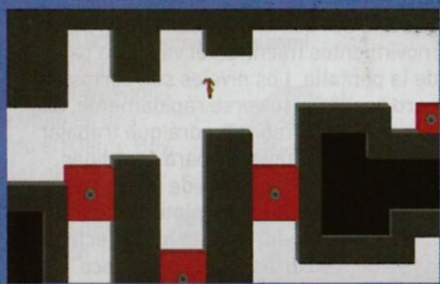
PUNTUACIÓN 89

EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)

Experiment 13

Precio: 80

En este juego de descarada estética retro hemos de guiar al preso hasta la salida de cada nivel. La gracia está en que ciertos interruptores cambian la gravedad y a veces nos harán ir por las paredes o el techo. Ser precisos en los saltos y rápidos con el "coco" es fundamental para ganar en este adictivo título. Eso sí, los niveles más avanzados pueden desesperar un poco, así que sed pacientes.



PUNTUACIÓN 85

Expansiones y demos

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 recibe su primer contenido descargable, llamado Paquete Estímulo. Este contenido, que se lanza el 30 de marzo y por ahora es exclusivo de Xbox 360. Su precio confirmado es de1200 puntos y traerá cinco nuevos mapas para el multijugador.

JUST CAUSE 2 (en la imagen) es una de las aventuras mas esperadas de la temporada. ¡No os perdáis su demo!



Multimedia

HALO REACH recibe un nuevo tráiler con todas las posibilidades de su esperado modo multijugador.

KANE & LYNCH 2 presenta una estética sucia y muy innovadora que podemos ver en un video conceptual.

BATTLEFIELD B. COMPANY 2 (imagen) se resume en el vídeo llamado "Momentos Battlefield".



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o vídeo, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points (): 100 = 1,20 €

3- COMPRAR

Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Video. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Video, podéis bajar videos independientes o alquilar films en Películas.

4- JUGAR

Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Videos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.

DSi

Dark Void Zero

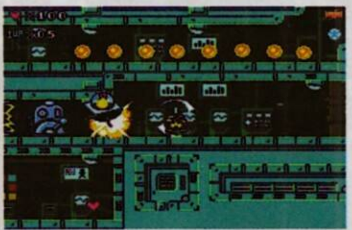


■ **Precio:** 500 DP ■ **Compañía:** Capcom
■ **Género:** Acción ■ **Jugadores:** 1

Hace un par de meses vimos el análisis para consolas de sobremesa de «Dark Void». La "precuela" que nos ocupa emula el estilo gráfico de consolas como NES y nos pone en la piel de un nuevo protagonista: Rusty. Es otro de los "guerreros cohete" de Nikola Tesla y ha de recorrer numerosos niveles buscando llaves, recogiendo armas y, por supuesto, acabando con las pesadas formas de vida alienígenas. Por supuesto, lo mejor es que podemos volar cuando nos apetezca, para lo cual basta con pulsar dos veces un botón. El desarrollo es directo y asequible, pero encontrar todos los ítems escondidos en los niveles lleva su tiempo. La estética "retro" puede echar para atrás a algunos, pero los más "abueletes" seguro que se lo van a pasar en grande.

PUNTUACIÓN 87





Dracula: Undead Awakening



■ **Precio:** 500 DS Points

Las fuerzas demoniacas tienen ganas de guerra y solo estamos nosotros para detenerlas. Nuestra misión es sencilla, disparar a todo lo que se mueva. Con la cruceta controlamos a nuestro aguerrido personaje y con los botones derechos marcamos la dirección de los disparos (también se puede usar el control táctil). Hay varios modos de juego, pero apenas tienen matices entre sí. El modo Wave Attack, con oleadas de enemigos, resulta bastante más intenso.

PUNTUACIÓN 70

Real Football 2010



■ **Precio:** 800 DP ■ **Compañía:** Gameloft
■ **Género:** Deportivo ■ **Jugadores:** 1 ó 2

El año pasado, este fue en uno de los mejores juegos descargables de DSi. Ahora, «Real Football» regresa con las plantillas renovadas y algún que otro estadio extra. Sigue sin tener online ni modo Leyenda (algo que sí aparece en la versión para iPhone), pero los controles táctiles son una delicia y el apartado técnico está muy por encima de la media de juegos descargables. Si tenéis la edición 2009 no compensa comprarlo, pero si no... ¡a por él!

PUNTUACIÓN 85





Pinball Pulse: the Ancients Beckon

■ **Precio:** 500 DSi Points

¡Ah, los viejos tiempos del "pinball"! Con este juego podréis revivirlos. Ya sabéis de qué va la cosa: por medio de los petacos tenéis que impulsar la bola para que llegue a los distintos "puntos estratégicos" de la mesa (en este caso, las distintas estatuas mitológicas de la parte superior) y así conseguir dosis extra de puntos. El control es prácticamente perfecto y la mesa está muy bien diseñada, pero faltan más modos de juego y alguna mesa extra.

PUNTUACIÓN 77



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Se paga con DSi Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, acceded a "Tienda Nintendo DSi" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

■ Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

■ Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

➔ EL JUEGO DEL MES PS3 - XBOX 360

■ AVENTURA ■ CAPCOM ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 5 € / 400 ■ Tamaño: 537 MB ■ 18





MIEDOSOS, BIENVENIDOS A CASA

RESIDENT EVIL 5

PERDIDO EN UN MAR DE PESADILLAS

En los «Resident» hemos visto muchos sitios tétricos, pero ninguno como el del primer juego. ¿Nos vamos a uno igual?

■ **OSWELL E. SPENCER CREÓ UMBRELLA** muchos años atrás, pero hasta ahora no se había profundizado demasiado en el trasfondo de este personaje. Esta expansión de «Resident Evil 5» propone visitar su mansión, que es muy parecida a la que vimos en el primer «Resident». Nos ponemos en la piel de Chris Redfield, que junto a Jill investiga el edificio y sus catacumbas. Estos hechos tienen lugar antes que lo visto en «Resident Evil 5» y, de hecho, se hacía mención a los mismos durante su desarrollo.

➔**HAY DOS MOMENTOS BIEN DIFERENCIADOS** en esta expansión. Al principio solo hay investigación y puzles, como en las primeras entregas de la saga, pero conforme nos acercamos al final se multiplican los combates... con un nuevo tipo de enemigo: un enorme matón armado con un ancla gigante.

La cámara puede ser móvil o fija y el control es sencillo. Una pena que el juego dure solo una hora, aunque se incluye una mejora del modo Mercenarios.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	96
■ SONIDO	89
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	79

Valoración Está algo desequilibrado en la distribución de acción y puzles, pero los primeros momentos suponen un muy ameno homenaje a los comienzos de la saga.

PUNTUACIÓN FINAL 80



LOS PUZLES tienen un aire similar al de los juegos clásicos. Incluso aparecen algunas bromas de los protagonistas, que hablan de los viejos tiempos.



LOS DUELOS son comunes en la segunda mitad del juego. Podemos encontrar armas distribuidas aleatoriamente en ciertos puntos del escenario.

LOS MEJORES ONLINE

La más agraciada de este mes ha sido Nintendo DSi, para la que entran dos juegos en lista. ¡Ah! Y darle un poco a la sesera con «Echoshift» en PSP tampoco está mal...

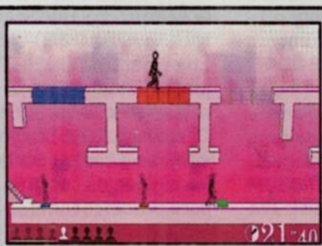
PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

	Juego	Precio	Tamaño
1	WARHAWK	19,99 €	810 MB
2	TEKKEN DARK RESURRECTION	19,99 €	830 MB
3	WIPEOUT HD	17,99 €	997 MB
4	BRAID	9,99 €	240 MB
5	ECHOCHROME	9,99 €	137 MB

PSP

	Juego	Precio	Tamaño
1	NOBY NOBY BOY	3,99 €	75 MB
2	SUPER STARDUST PORTABLE	3,99 €	29 MB
3	RIFF: EVERYDAY SHOOTER	7,99 €	47 MB
4	ECHOSHIFT	16,99 €	150 MB
5	FLOW	7,99 €	174 MB



ECHOSHIFT llega para hacernos pensar a toda pastilla junto a nuestra PSP. ¿Cuántos maniquíes podéis manejar a la vez?

Clásicos PS

	Juego	Precio	Tamaño
1	FINAL FANTASY VII	9,99 €	1200 MB
2	METAL GEAR SOLID	9,99 €	700 MB
3	CRASH BANDICOOT 3	4,99 €	134 MB
4	SYPHON FILTER 3	4,99 €	723 MB
5	VAGRANT STORY	5,99 €	113 MB

XBOX 360

Arcade

	Juego	Precio	Tamaño
1	PORTAL: STILL ALIVE	1200	629 MB
2	MARVEL VERSUS CAPCOM 2	1200	197 MB
3	BRAID	1200	144 MB
4	THE S. OF MONKEY ISLAND	800	500 MB
5	WORMS 2 ARMAGEDDON	800	176 MB



BRAID se mantiene en el trono de los juegos descargables. De hecho, este mes hemos visto un par de "imitadores" suyos. Por algo será.

Originales Xbox

	Juego	Precio	Tamaño
1	GTA: SAN ANDREAS	1200	2,87 GB
2	HALO: COMBAT EVOLVED	1200	4,56 GB
3	FABLE	1200	3,25 GB
4	NINJA GAIDEN BLACK	1200	5,93 GB
5	JADE EMPIRE	1200	6,17 GB

Juegos Indie

	Juego	Precio	Tamaño
1	MITHRA	400	62 MB
2	ARTOON	400	26 MB
3	JOHNNY PLATFORM	200	16 MB
4	EXPERIMENT 13	80	15 MB
5	TOBE'S VERTICAL ADVENTURE	240	43 MB

Wii

Wii Ware

	Juego	Precio	Tamaño
1	WORLD OF GOO	1500 WP	319 Bloques
2	DR. MARIO Y BACTERICIDA	1000 WP	103 Bloques
3	BOMBERMAN BLAST	1000 WP	271 Bloques
4	ONSLAUGHT	1000 WP	309 Bloques
5	NYXQUEST: KINDRED SPIRITS	1000 WP	299 Bloques

Consola Virtual

	Juego	Precio	Tamaño
1	ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	SUPER MARIO 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	STREET FIGHTER ALPHA 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	SUPER METROID (SNES)	800 WP	67 Bloques
5	STREETS OF RAGE II (MD)	800 WP	42 Bloques

DSi

DSi Ware

	Juego	Precio	Tamaño
1	REAL FOOTBALL 2010	800 DP	124 Bloques
2	UNA PAUSA CON DR. MARIO	500 DP	32 Bloques
3	DARK VOID ZERO	500 DP	35 Bloques
4	LITTLE RED RIDING HOOD...	800 DP	122 Bloques
5	BOMBERMAN BLITZ	500 DP	49 Bloques



REAL FOOBALL 2010 vuelve a darnos nuestra dosis anual del deporte rey. La mejor simulación para Nintendo DSi.

PLAYSTATION 3

Aliens vs Predator



UNOS CUANTOS CONSEJOS

Cuando uno está bien asesorado, las cosas salen mucho mejor. Y si no, tomad nota de estos bonitos consejos.

ENTRE LA ESPADA Y LA PARED:
- Si estáis jugando con los Marines en modo multijugador, mantened la espalda pegada a la pared y de esta forma los Aliens no podrán mataros tan fácilmente.

LOCALIZACIONES COLECCIONABLES:
- Cuando juguéis como Aliens o Predator, activad el FOCUS para ver flash coleccionables en vuestro HUD.

Army of Two 40th Day

CONSEGUIR NUEVAS ARMAS

Porque un buen arsenal nunca está de sobra, ¿verdad soldados?

AS-KR1:
- Es necesario tener guardada una partida del primer juego. Aparecerá en el menú de personalización y os costará 300,000 $.

SB-Z $450,000:
- Como en la anterior, hace falta tener una partida del primer juego guardada. También aparecerá en el menú de personalización, y esta vez tendrá un precio de 450.000 $.

ALGUNAS VENTAJAS MÁS

Tras terminar el juego la primera vez (da igual el nivel de dificultad en el que lo hagáis), se habilitarán algunos extras que aparecerán en el menú de opciones. Estas ventajas son Munición infinita y un Modo cabezudo.

UN BUEN FONDO DE ARMARIO

Si completáis el juego aparecerán



nuevos trajes para los personajes. Podréis cambiarles el look en la pantalla de selección de personajes. Lo trajes son los siguientes:
- Beat-up.
- Ropa de civil.
- Armadura ligera.
- Ropa mala.
- Armadura media.
- Armadura de la vieja escuela (armadura del Army of Two original).

Battlefield Bad Company 2

ARMAS EXTRAS MULTIJUGADOR

En el menú de juego multijugador, seleccionad la opción Desbloqueables. Luego introducid cualquiera de los siguientes códigos para desbloquear el arma correspondiente:

TRY4NDRUNF0RC0V3R:
- M60 Machine Gun.

YOUR3MYNEXTT4RGET:
- QBU-88 Sniper Rifle.

C0V3R1NGTHEC0RN3R:
- Uzi.

Blazblue

DESBLOQUEAR ASTRAL DRIVES

Completad el modo Arcade con un personaje para desbloquear su Astral Drive.

Borderlands

CONSEGUIR ARMAS FÁCILMENTE

En New Heaven encontraréis unos unos cofres que suelen estar en los tejados y que al abrirlos contienen armas de gran calidad y no tan fáciles de encontrar en otros



sitios. Cogedlas y una vez reunidas todas, guardad la partida y salid del juego. Cargad la partida guardada y abrid de nuevo los cofres. Repetid el proceso tanto como queráis y tendréis armas para rato.

Darksiders

LA GUADAÑA SEGADORA

Cuando estéis en mitad de la partida, poned el juego en pausa e id al apartado de opciones. Allí, seleccionad "Introducir código". Luego meted esta contraseña para conseguir la Guadaña Segadora, que encima os saldrá totalmente gratis en la tienda:
- The Hollow World.

Heavy Rain

TODOS LOS FINALES

En esta vida todo tiene un final (menos Gran Hermano, que parece que no se acaba nunca), y para que alcancéis todos los que existen en «Heavy Rain» solo tenéis que seguir estas instrucciones.

EPÍLOGO: INOCENTE:
- Ethan es arrestado y no encuentra a Shaun.

EPÍLOGO- CASO CERRADO:
- Lograd que Norman sobreviva y que además sea quien derrote al asesino del Origami.

EPÍLOGO: SIN AYUDA:
- Ethan no es arrestado, pero tampoco encuentra a Shaun.

EPÍLOGO- VIRTUALIZADO:
- Norman muere y sobrevive el asesino.

EPÍLOGO-LA VENGANZA DE UNA MADRE:
- Sobreviven tanto Lauren como el asesino y el niño es encontrado.

EPÍLOGO: HEROÍNA:
- Es Madison la que se enfrenta con el asesino del Origami.

EPÍLOGO: EL BLUES DEL ORIGAMI:
- Lauren y Scott fallecen.

EPÍLOGO: NOTICIAS:
-Siempre lo vais a conseguir, lo único es que variará en función del final que obtengáis.

EPÍLOGO- ETHAN Y MAD:
- Provocad que encuentren a Shaun, además de conseguir que Ethan perdone a Madison y que ambos sobrevivan.

EPÍLOGO- LA TUMBA DEL ORIGAMI:
- Lauren sobrevive y el asesino muere.

EPÍLOGO- LA TUMBA DE ETHAN:



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Fallout 3

Hola Yen y compañía, ¿qué tal? Os envío cómo conseguir las Servoarmaduras médicas en «Fallout 3».

CONSEGUIR LA SERVOARMADURA T-51B:

Primero tienes que ir al Inframundo y conocer a un tal señor Crowley, que te informará sobre unos tipos que tienen unas llaves especiales que él quiere. Pues bien, hay variantes para esta misión:
Una vez que te encomiende la tarea, habla con más gente del Inframundo sobre Crowley y te dirán que odia a los fanáticos anti-necrófagos. Si tras eso hablas con él y lo convences te dará más chapas; si le dices que te quedas las llaves, te intentará matar (es mejor decirle que se las darás, que te dé las chapas y, tras cumplir la misión, matarlo y quedártelas). Pues bien, una vez que tengas las llaves deberás ir al Fuerte Constantine (los objetivos te hablarán de él). Allí encontrarás dos edificios; entra en las oficinas de personal y, tras recorrerlo todo y acabar con los enemigos, llegarás al almacén de bombas nucleares, dónde encontrarás la ansiada armadura y un Gordo (el arma).

CONSEGUIR EL PROTOTIPO DE SERVOARMADURA MÉDICA:

Está en las alcantarillas del Viejo Olney, cerca del refugio 92, al final de la cueva y lo lleva un iniciado de la Hermandad del Acero muerto. Tened especial cuidado, dado que está lleno de sanguinarios y no os van a invitar a merendar precisamente, (os recomiendo ir acompañados o con algún arma potente).
Esto es todo y espero haberme ganado la camiseta, con lo chula que está.

Pedro Hita (email)

EL TONTOTRUCO

GTA IV



NO PAGAR PEAJE

¿Qué tal, "viciaos" de la Hobby? Os mando un truco para «GTA IV» que me dijo un amigo (Abraham) cuando estaba esperando para pasar el peaje hacia Bohan. Si os fijáis, entre los dos pasos de peaje que hay entre las dos direcciones de la carretera hay un hueco por el que se puede pasar. Pues bien, si os metéis por ahí con un vehículo (una moto, porque un coche no os cabe) no tendréis que pagar el peaje. Solo te ahorras 5$, pero también el tiempo que tienes que esperar para pasar o la estrella que te aparece si te lo saltas. Bueno, portaos bien e id con Dios.
Tabo (email)

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es



- Este final puede cambiar en función de dos cosas. Ante todo Ethan ha de morir, mientras que Shaun debe salvarse. Luego, si Madison sobrevive y además tenía buena relación con Ethan, conseguiréis un final. Por el contrario, si la relación era mala, el final será otro.

EPÍLOGO: IMPUNE:
- Scott vive, pero Lauren fallece.

EPÍLOGO: UN NUEVO COMIENZO (SIN MADISON):
- Ethan sobrevive, Shaun es encontrado y Madison muere o no se reconcilia con Ethan.

EPÍLOGO: MADISON MUERTA:
- Evidentemente, Madison muere, pero Ethan sobrevive (además debe perdonarla).

EPÍLOGO: RESIGNACIÓN:
- Norman sobrevive, pero sin embargo encuentra al asesino del Origami.

CONSEGUIR OTROS TRES FINALES

Hay 3 finales más, que dependen de la decisión que hayáis tomado con la triptocaína. En todos ellos sobrevive Norman, encuentra al asesino del Origami, pero varía en función de si consumís la droga...
-Todas las veces.
-Alguna vez.
-Ninguna vez.

NBA Live 10

DESBLOQUEAR ZAPATILLAS EXTRA

Por si vuestro jugador os sale caprichosito, como Cristiano Ronaldo, y necesita unas zapatillas especiales. Introducid la clave tal y como está escrita aquí:

IAPORCDIAN3EJIS:
- Jordan CP3 III.

EMLARMEOO6AJDSN:
- Jordan Melo M6.

AONDSUILYJRSPXT:
- Jordan Sixty Plus.

IVL5BRIEEKAEONN:
- Nike Air Max LeBron VII.

N6IEIRVALKEEOBN:
- Nike Air Max LeBron VII.

RI4BOENANEKILVE:
- Nike Air Max LeBron VII.

3RIOABENEIKENVL:
- Nike Air Max LeBron VII.

2OVNAEBNKRIELEI:
- Nike Air Max LeBron VII.

ERE1NBVLAOEKNII:
- Nike Air Max LeBron VII.

AOIEUCHRAHELGN:
- Nike Huarache Legion.

KK2TESAOSEPINRD:
- Nike KD 2.

EPFNOZAEMINOLKI:
- Nike Zoom Flip.

MOKVEOKOIEBOZN2:
- Nike Zoom Kobe V.

EEVONBIMOKK3OZO:
- Nike Zoom Kobe VI.

BMO4INOZEEOOKVK:
- Nike Zoom Kobe VII.

OVZE1BIMENKOKOO:
- Nike Zoom Kobe VIII.



Operation Flashpoint 2

DESBLOQUEAR LAS MISIONES DE BONUS

Introducid los siguientes códigos, tal y como están escritos, en el apartado "Códigos bonus" para desbloquear las misiones de bonificación.

OFPWEB1:
- Campamento.

OFPWEB2:
- Campo desecho.

RAIDT1872:
- Ataque nocturno.

STRONGM577:
- Fortaleza costera.

AMBUSHU454:
- Emboscada.

CLOSEQ8M3:
- Cuarteles cerrados.

BLEEDINGBADLY:
- Fire Team Engagement

Ratchet & Clank: At. en el Tiempo

DESBLOQUEAR UN JUEGO EXTRA

Completad el juego para conseguir el modo New Game +, en el que mantendréis todas las armas e ítems, pero los enemigos serán mucho más difíciles.

DESCUENTOS EN LAS ARMAS

Debéis tener algún archivo guardado de «Ratchet & Clank: Armados Hasta los Dientes».

CONSEGUIR UN SOMBRERO PIRATA

Es necesario tener algún archivo guardado de «Ratchet & Clank: En Busca del Tesoro».

Resonance of Fate



CONSEGUIR UN NUEVO JUEGO+

Terminad el juego para poder comenzarlo de nuevo con algunos de los ítems y mejoras que ya teníais desbloqueados. Cuando lo hagáis, podréis cambiar, además, el traje de los personajes en la habitacion de Leanne. Acercaos al guardarropa y presionad el botón de acción.

Transformers La Venganza de los Caídos

TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Con todos estos trucos no habrá ni un solo robot que se os resista. Usadlos todos y seréis los dueños.

MEGATRON DORADO (MODO MULTIPLAYER):
- ↓, ↑, →, →, ←, ↑.

OPTIMUS PRIME DORADO (MODO MULTIPLAYER):
- ↑, ↓, ←, ←, →, ↓.

JUGAR COMO STARSCREAM DE LA GENERACIÓN 1:
- ●, X, ●, R1, ▲, R1.

SIEMPRE EN MODO OVERDRIVE:
- L1, ●, L1, X, ■, R3.

ENERGÍA EXTRA:
- ▲, ■, ●, R3, X, ▲.

JUGAR COMO G1



COLORS IRONHIDE, SOLO EN MODO INDIVIDUAL:
- L1, R1, R1, X, ●, ▲.

INCREMENTA PRECISIÓN DEL ENEMIGO:
- ▲, ▲, ●, X, ■, L1.

INCREMENTA EL DAÑO DE LAS ARMAS EN FORMAS DE VEHÍCULOS:
- ▲, ●, R1, ■, R3, L3.

MODO INVENCIBLE:
- R3, X, ■, L3, ■, ■.

MODO BAJA GRAVEDAD:
- ■, ■, ▲, L3, ▲, L3.

ENEMIGO CON BAJA PRECISIÓN:
- ■, L3, R3, L3, R3, R1.

MUERTE INSTANTÁNEA EN PELEAS CUERPO A CUERPO:
- R3, X, L1, ●, R3, L1.

SIN TIEMPO DE ENFRIAMIENTO

Yakuza 3

CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS

Porque aunque uno sea de la mafia japonesa, nunca está de más contar con alguna ayuda externa.

BONO DE 1 MILLÓN DE YENES:
- Completad el juego en la dificultad Fácil o Normal.

BONO DE 3 MILLONES DE YENES:
- Completad el juego en modo Difícil.

MODO EXTRA DIFÍCIL:
- Completad el juego en modo Difícil para desbloquear la dificultad Extra Difícil.

MODO PREMIUM AVENTURA:
- Tenéis que completar el juego para desbloquearlo.

MODO DE JUEGO PREMIUM:
- Completad el juego para desbloquear el modo de juego Premium



MODO REMINISCENCIA (KAISOU):
- Terminad el juego para desbloquear el modo Reminiscencia.

MODO ULTIMATE COMPETENCIA:
- Basta con que completéis el juego en el nivel de dificultad que queráis.

White Knights Chronicles

UN CABALLERO EN HOME

Si queréis fardar de lo lindo, cada vez que entréis en Home podréis desbloquear una Figura de White Knight para Home guardando el juego la primera vez.

DANTE'S INFERNO

DESBLOQUEAR EL MODO INFERNAL

Para desbloquear este modo extremadamente difícil tendréis que superar primero el modo historia en dificultad normal. Pero desde ya os advertimos de que esta dificultad es sólo para los muy, muy, muy expertos.

MODO DE RESCATE

Terminad el juego una vez para tener la opción de mantener vuestras estadísticas y las reliquias en una segunda partida.

DESBLOQUEAR ILUSTRACIONES (ARTWORK)

Completad una zona del infierno para desbloquear su obra de arte correspondiente y cuando acabéis el juego todas las obras de arte se activarán.

DESBLOQUEAR VIDEO "MAKING THE BABY"

Esta característica estará disponible cuando os hayáis pasado la aventura por completo en cualquier nivel de dificultad.

MODO DE LA SUPERVIVENCIA DEL INFIERNO

Terminad el juego para activar este modo, en el que todos los enemigos irán directos a por vosotros y tendréis que matarlos antes de que se acabe el tiempo.

MODO REDENCIÓN

Acabad la aventura para poder comenzar otra partida en el modo Redención, en el que conservaréis todas las almas, habilidades y reliquias previamente recogidas y además podréis acceder a un nuevo Modo de juego al estilo de New Game +.

DESBLOQUEAR EL TRAJE "DANTE'S CRUSADER"

Completad el juego y comenzad una nueva sesión en el modo Redención. El traje estará disponible desde el principio y sólo tendréis que seleccionarlo antes de que la partida comience.



XBOX 360

Army of Two 40th Day



ES MEJOR SER MALO

Siendo bueno se desbloquean menos armas. Optad por las opciones morales negativas para desbloquear más armas desde el principio.

MÁS ARMAS Y MEJORAS

Cuando comencéis una nueva partida, usad el dinero que os ha sido asignado para mejorar y comprar armas. Ahora jugad hasta que alcancéis la escena de la opción moral. Seleccionad la opción moral e id al menú principal durante la escena de las explosiones. Escoged el modo Campaña y luego la partida a la que estabáis jugando, seleccionad "Nuevo", y tendréis todas las armas antes compradas, mejoras, y el dinero de la misión anterior, además pudiendo mejorar las armas de nuevo. Repetid este proceso cuantas veces queráis hasta mejorar y comprar todas las armas del juego.

Bioshock 2

UNOS CUANTOS CONSEJOS

No somos Big Daddy, pero podemos ser igual de "fraternales" con estos consejos.

ARMADURA, EVE Y KITS MÉDICOS GRATUITOS:
- Cuando estéis pirateando una máquina expendedora, parad la aguja en la sección azul para ganar armadura o un EVE gratis. Piratead una estación de salud de la misma manera para ganar un kit médico.

DERROTAR FÁCILMENTE A UN RUMBLER:
- Cuando luchéis contra un Rumbler, usad la telequinesis para y lanzarle sus propios misiles. Esto es lo que se viene llamando probar tu propia medicina.

CONTROLAR A LOS BOTS DE SEGURIDAD:
- Una vez aparezcan los robots de seguridad tras la activación de una alarma, pirateadlos para que a partir de entonces luchen de vuestra parte.



TELEQUINESIS INFINITA:
- Podéis usar Telequinesis para empujar objetos sin gastar EVE y que este sólo se consuma cuando lancéis el objeto. Gracias a esto podréis atraer objetos hacia vosotros, como armaduras o kits médicos. Para soltar un objeto sobre el cual usáis Telequinesis, pulsad el botón de recarga mientras mantenéis apretado el gatillo. El objeto se liberará y caerá al suelo sin afectar a vuestro nivel de EVE.

Forza Motorsport 3

MEJORAR EL COCHE GRATIS

Escoged cualquier vehículo de los que tengáis en el garaje, entrad en Mejorar y luego en Tienda de mejoras. Comprad todas las mejoras que queráis, o hasta que agotéis los créditos. Una vez terminado de mejorar o agotados los créditos, pulsad Start y escoged



"Volver a ajustes predeterminado de las mejoras". Cuando la máquina pregunte si queréis volver a los ajustes predeterminados, pulsad A y luego el Botón Guía del Mando, con lo que volveréis a la interfaz de la consola (dirá que se perderán los cambios, pero salid igualmente). Ejecutad de nuevo el juego y volved a Mejorar/ Tienda de mejoras y veréis que las piezas que comprastéis para ese vehículo continúan compradas, pero tenéis el mismo dinero que antes de adquirirlas. Ahora sólo tenéis que volver a montar las piezas compradas (al salir sin guardar, las piezas que comprasteis se desmontan del coche, pero son vuestras). Montad una y veréis que el coste de volver a montarlas es cero.

TRUCOS DE LOS LECTORES

FIFA 10

Hola a todos. Os mando un truco para «FIFA» que descubrí hará dos meses y he ido mejorando. Es bastante complicado, pero si te sale te dará un gol seguro y también se puede utilizar en el modo online. Se trata de intentar quitársela al portero cuando tiene el balón en las manos y se dispone a sacar: si nos acercamos por delante habrá como una barerra invisible que no nos dejará avanzar y el jugador automáticamente se irá hacia atrás, pero si intentamos rodearlo veréis que se puede. Solo es necesario esperar a que vaya a sacar para acercarte y pasar por delante. Si lo haces bien, el portero hará como si aún tuviese la pelota lo que te da la tranquilidad de encarar y marcar. Repito: es muy difícil, sale muy pocas veces.

Pascual (email)

GTA IV: The Lost & Damned

CÓDIGOS PARA EL TELÉFONO MÓVIL

Introducid cualquiera de los siguientes códigos en el teléfono móvil de John Klebitz para obtener el efecto deseado.

CÓDIGOS VEHÍCULOS:

Para tenerlos todos:
245-555-0100:
- Innovation.
826-555-0100:
- Slamvan.
826-555-0150:
- Burrito.
245-555-0125:
- Double T.
245-555-0199:
- Hakuchou.
245-555-0150:
- Hexer.
227-555-0100:
- FIB Buffalo.
359-555-0100:
- Helicóptero Annihilator.

CÓDIGOS GENERALES:



De todo un poco:
486-555-0100:
- Pack de armas 1.
486-555-0150:
- Pack de armas 2.
267-555-0150:
- Aumenta el nivel de búsqueda.
267-555-0100:
- Elimina el nivel de búsqueda.
362-555-0100:
- Armadura.
482-555-0100:
- Salud, armadura y munición.

ARMAS DE LAS GUERRAS DE BANDAS

Estas son las armas que se consiguen al completar las guerras de bandas.

RECORTADA EN EL PISO FRANCO:
- Completad 10 guerras de bandas.
PISTOLA AUTOMÁTICA EN EL PISO FRANCO:
- Completad 20 guerras de bandas.
CARABINA EN EL PISO FRANCO:
- Completad 30 guerras de bandas.
RIFLE DE ASALTO EN EL PISO FRANCO:
- Completad 40 guerras de bandas.
LANZAGRANADAS EN EL PISO FRANCO:
- Completad 50 guerras de bandas.
LAS ARMAS DE TERRRY GRATIS:
- Completad todas las guerras de bandas.

Guitar Hero Van Halen

PARA ROCKEAR COMO NADIE



Desde el menú de trucos dentro de las opciones del juego, introducid las siguientes combinaciones de botones para obtener sus correspondientes ventajas, las que el mísmisimo Eddie Van Halen hubiera querido tener en sus tiempos melenudos:

COLOR GEMA:
- Azul, Rojo, Rojo, Verde, Rojo, Verde, Rojo y Amarillo.
COLOR ESTRELLA:
- Rojo, Rojo, Amarillo, Rojo, Azul, Rojo, Rojo y Azul.
COLOR FUEGO:
- Verde, Rojo, Verde, Azul, Rojo, Rojo, Amarillo y Azul.
HÍPER-GUITARRA, HÍPER-BAJO E HÍPER-BATERÍA:
- Verde, Azul, Rojo, Amarillo, Amarillo, Rojo, Verde y Verde.
SIEMPRE EN SLIDE:
- Verde, Verde, Rojo, Rojo, Amarillo, Rojo, Amarillo y Azul.
EFECTOS LÍNEA 6:
- Verde, Rojo, Amarillo, Azul, Rojo, Amarillo, Azul y Verde.
ROCKERO INVISIBLE:
- Verde, Rojo, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Azul y Verde.
INSTRUMENTOS INVISIBLES:
- Rojo, Rojo, Azul, Amarillo, Verde, Verde, Verde y Amarillo.
BOLA DE FUEGO VOCAL:
- Rojo, Verde, Verde, Amarillo, Azul, Verde, Amarillo y Verde.
LA BATERÍA SIEMPRE LLENA:
- Rojo, Rojo, Rojo, Azul, Azul, Verde, Verde y



Amarillo.
AUTO PATADA:
- Amarillo, Verde, Rojo, Azul, Azul, Azul, Azul y Rojo.

BLACK HIGHWAY:
- Amarillo, Rojo, Verde, Rojo, Verde, Rojo, Rojo y Azul.

MODO ACTUACIÓN:
- Amarillo, Amarillo, Azul, Rojo, Azul, Verde, Rojo y Rojo.

Halo 3

■ ÚLTIMA MISIÓN DEL JUEGO

Si habéis llegado hasta aquí es que le habéis echado valor y horas al juego. Al comienzo de la misión apareceréis en el Halo y antes de nada tendréis que localizar la calavera Mítica y el último terminal.



La primera está en la cueva, al final de un camino que está en la pared de la derecha. El segundo está en una plataforma de metal que se encuentra en un recoveco de la misma pared. Cuando tengáis ambas cosas, regresad con el Inquisidor, que os estará esperando.
El siguiente paso es bajar a la nieve, donde comenzarán a aparecer Flood como si tuvieran una máquina de clonación. Será un ataque detrás de otro y no os quedará más remedio que plantaros junto al Inquisidor y ayudaros mutuamente. La única solución es tener paciencia y esperar a que pase la tormenta. Como consuelo, en la parte izquierda hay un lanzagranadas que os vendrá de perlas. Contra estos bichos es mejor usar armas de largo alcance (metralletas o rifles) y darles candela según se estén acercando. Mientras lo hacéis, tendréis que avanzar poco a poco hacia la derecha, y decimos lo de poco a poco porque cuanto más deprisa vayáis, más Flood aparecen. Al desplazaros en esa dirección comenzaréis a ascender hacia la cima de la montaña, donde estará Monitor para abriros la puerta. Entrad, y al hacerlo el Monitor se rebelará contra vosotros. No os quedará más remedio que acabar con él, disparando Johnson el ataque con el Láser Spartan. Cogedlo vosotros ahora y después de tres disparos será historia. Ahora el centro está a punto de volar por los aires, así que lo mejor es salir, junto con el Inquisidor, como almas que lleva el diablo.
Al salir, tendréis que escalar por la zona helada. Al hacerlo volverán a aparecer algunos Flood, pero esta vez serán poca cosa. A punto de acabar, tendréis que pilotar el Warthog mientras el Inquisidor dispara. Pasaréis por zonas de bloques que se caen y por una zona circular en la que el camino está marcado por una línea roja. Finalmente, atravesaréis unos pasillos en los que se está cayendo el techo. Seguid las indicaciones del HUD, llegad a la nave y a disfrutad del final de la historia.

Mass Effect 2

■ EXTRAS POR TODAS PARTES

Para que no os canséis de conseguir cosas y ponerlas en práctica durante el juego.

MÁS EXPERIENCIA, RECURSOS, PARAGÓN Y PUNTOS DE RENEGADO:
- Debéis empezar «Mass Effect 2» utilizando un perfil de «Mass Effect». De esta forman conseveréis los puntos que tuviérais tras acabar el primer juego.





MÁS PUNTUACIÓN DESDE EL COMIENZO:
- Tenéis que terminar el juego. Cuando iniciéis una nueva partida tendréis las mismas armas y armaduras (sin actualizaciones), el mismo nivel y los puntos de habilidad los podréis redistribuir. Además, conservaréis los Bonos de Lealtad.

COLORES PARA ARMADURAS:
- Tenéis que completar la misión de uno de los personajes del grupo para obtener todos sus esquemas de color alternativos.

MÁS PUNTOS DE PARAGON Y RENEGADO:
- Durante las conversaciones, si veis un logotipo con forma de alas y pulsáis izquierda obtendréis puntos de Paragon. Si aparece una estrella y hacéis lo propio hacia la derecha obtendréis puntos de Renegado.

■ ENCONTRAR EL RIFLE DE PULSO

Este arma sólo está disponible en dificultad Hardcore o Locura. En la misión de Contratación Tali la podéis encontrar en la misma habitación en la que está Tali, tirada a su lado.

■ CONSEGUIR ELEMENTO CERO

Esta lista ofrece una localización de los planetas en los que podéis encontrar el Elemento Cero. Están separados por Sistemas, después el nombre del planeta o estrella y la cantidad que podéis encontrar.

CALESTONE RIFT:
- Aysur, Arvuna - Moderado.
- Balor, Calestone - Moderado.

CRESCENT NEBULA:
- Lusam, Tarith - Rico.
- Zelene, Helyme - Moderado.

EAGLE NEBULA:
- Amun, Anthur - Rico.
- Amun, Sekhmet - Moderado.
- Relic, Preying Mouth - Rico.

FAR RIM:
Dholen, Gotha - Moderado.

HADES NEXUS:
- Hekate, Asteria - Pobre.
- Hekate, Bothros - Pobre.
- Pamyat, Dobrovolski - Moderado.
- Sheol, Gel Hinnom - Moderado.

HAWKING ETA:
- Schwarzschild, Etamis - Rico.

HOURGLASS NEBULA:
- Faryar, Daratar - Rico.
- Osun, Erinle - Rico.
- Ploitari, Thegan - Moderado.

KROGAN DMZ:
- Nith, Mantun -



Moderado.

MINOS WASTELAND:
Caestus, Invictus - Moderado.

NUBIAN EXPANSE:
- Kalabasha, Yamm - Moderado.
- Batalla, Nearog - Moderado.
- Batalla, thunawanuro - Rico.

THE PHOENIX MASSING:
- Salahiel, Ekuna - Moderado.

PYLOS NEBULA:
- Dirada, Siano - Moderado.
- Satent, Boro - Rico.
- Raisaris - Rico.

ROSETTA NEBULA:
- Alpha Draconis, 2175 Aeia - Moderado.
- Enoch, Joab - Rico.
- Enoch, Laban - Moderado.
- Enoch, Mizraim - Rico.

SHADOW SEA:
- Lera, Prospect - Pobre.

THE SHRIKE ABYSSAL:
- Urla Rast, Talis Fia - Moderado.
- Xe Cha, Tosal Nym - Rico.
- Xe Cha, Zada Ban - Rico.

SIGURD'S CRADLE:
- Decoris, Sanctum - Moderado.
- Skepsis, Watson - Rico.

TITAN NEBULA:
- Haskins, Capek - Moderado.

VALHALLAN THRESHOLD:
- Micah, Farlas - Moderado.
- Micah, Israfel - Moderado.
- Micah, Kakabel - Moderado.
- Paz, Garvug - Rico.

MX vs ATV Reflex

■ JUSTIN BRAYTON Y NUEVAS MOTOS

En el menú de códigos, introducid la siguiente clave y desbloquearéis a una nueva persona y conseguiréis más motos de la marca KTM.
- READYTORACE

Star Ocean: The Last Hope

■ DESBLOQUEAR LOS EXTRAS DEL JUEGO

Aquí tenéis un incentivo para que vayáis completando el juego y lo volváis a jugar después

MODO CAOS:
- Tenéis que completar la aventura en modo Universo.

MODO UNIVERSO:
- Esta vez os toca llegar hasta el final del juego en modo Galaxia.

30% DE LOS TROFEOS DE BATALLA:



- Voces extra nº 1 en Batallas.

50% DE LOS TROFEOS DE BATALLA:
- Limite de nivel eliminado.

75% DE LOS TROFEOS DE BATALLA:
- Voces extra nº 2 en Batallas.

100% DE LOS TROFEOS DE BATALLA:
- CP incrementada.

EL TONTOTRUCO

PES 2010

■ NIVEL MÁS SENCILLO



Hola amigos de Hobby Consolas. Soy Santiago de Castro, un "born to play" de Madrid y aquí os mando mi truco para «PES 2010».
He notado que en el juego, aunque pongas tu nivel de dificultad, no es lo mismo jugar con guardado automático que sin él. Sin el guardado automático, el juego resulta mucho más sencillo, aunque juegues en modo experto, por lo que con el guardado automático el juego es más "normal" y según el equipo que te toque será más o menos complicado. Probadlo y lo comprobaréis por vosotros mismos.
Eso sí, si ponéis el modo de no guardar automaticamente (sobre todo los que estamos acostumbrados a jugar con él), acordaos de guardar antes de salir del juego, que si no ya sabemos lo que pasa; además de que si jugamos con el juego sin auto-guardado el juego ganará unos segundos de carga, porque no tendremos que esperar a que el juego guarde y guarde, después de jugar cada uno de los partidos.
Un saludo hobby consoleros.
Santiago de Castro (email)

Wii

Crash: ¡Guerra al Coco-Maniaco!



EXTRAS Y VENTAJAS

Durante el modo Historia, pausad el juego, mantened pulsado el botón de cubrir y haced cualquiera de las secuencias de botones con el D-pad.

- Crash congelará a cualquier enemigo que toque: ↓, ↓, ↓, ↑.
- El cuerpo de Crash se agranda: ←, ←, ←, ↓.
- Dejar enemigos detrás con "Evo-Wumpa": ↑, ↓, ↓, ↑.
- Los enemigos dejan de usar la Súper patada: ↑, →, ↓, ←.
- Los enemigos dejan de hacer daño x4: ↑, ↑, ↑, ←.
- Los enemigos no usan la fruta Wumpa: →, →, →, ↑.
- Crash se transforma en una sombra: ←, →, ←, →.

New Super Mario Bros

MODO SUPER GUÍA

Con esta opción de juego, Luigi puede completar un nivel si es que vosotros no podéis hacerlo. Para activarlo hay que morir ocho veces en un mismo nivel. Tras esto, al inicio del nivel aparecerá una caja verde que preguntará si queréis recibir la ayuda de Luigi. Finalmente os saltarán las opciones de poder volver a jugar el nivel o pasar al siguiente.

DESBLOQUEAR VÍDEOS OCULTOS

Esta alternativa también muestra cómo completar los niveles del juego en caso de que os quedéis enganchados. El procedimiento consiste en regresar al castillo de Peach y comprar, con monedas estrella, el vídeo que queráis. De esta forma, el que no se pase el juego es un zoquete.

TENER FUEGOS ARTIFICIALES

Si queréis recordar viejos tiempos y hacer que los fuegos aparezcan tenéis que tocar la bandera cuando el último dígito del contador de tiempo sea 1,3 ó 6. ¡Qué bonito! Si es que se nos saltan hasta las lágrimas.

99 VIDAS Y MARIO SIN GORRA

Al llegar al final del mundo 2-3, en la escalera de piedra hay una tortuga que



vendrá bajando. Solo hay que pegarse a uno de los escalones, y justo cuando la tortuga está un escalón antes del nuestro habrá que saltar encima de ella sin dejar de saltar en ningún momento. De esta forma conseguiréis las 99 vidas y podréis jugar con Mario sin gorra.

Resident Evil Zero

DESBLOQUEAR NUEVO VESTUARIO

Si completáis el juego en modo Normal o Difícil, encontraréis la llave del armario en el inventario de Rebecca, al iniciar un nuevo juego.

MINI-JUEGO LEECH HUNTER

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad.

RECOMPENSAS MINI-JUEGO LEECH HUNTER



Cuando abráis el mini-juego de Leech Hunter, obtendréis las ventajas que se muestran a continuación para la campaña principal, siempre y cuando recojáis el número de sanguijuelas que se especifica en cada caso.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA TODAS LAS ARMAS:
- 100 sanguijuelas.

PISTOLA MAGNUM:
- De 90 a 99 sanguijuelas.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA EL RIFLE DE CAZA:
- De 60 a 89 sanguijuelas.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA TODAS LAS PISTOLAS:
- De 30 a 59 sanguijuelas.

MUNICIÓN PARA LA AMETRALLADORA:
- De 1 a 29 sanguijuelas.

TODOS LOS EXTRAS

Completad el juego en el nivel de dificultad Normal o Difícil obteniendo la clasificación que se especifica en cada caso, para desbloquear el extra correspondiente.

LANZACOHETES, AMETRALLADORA, LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango S, completando el juego en 3:30 horas o menos.

AMETRALLADORA, LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango A, completando el juego entre 3:31 - 5:00 horas.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

One Piece: Unlimited Cruise

¡¡¡Hola a todos los Hobbyconsoleros !!!
Soy una jugadora de 23 años muy aficionada a los videojuegos y en esta ocasión me propongo dejar unos truquillos para el juego «One Piece: Unlimited Cruise». Espero que os sean de ayuda.

DESBLOQUEAR EL MODO MELÉ DE ENEMIGOS

Deberemos completar el juego en dificultad fácil y activar una nueva partida a continuación de la partida ya finalizada. Después, una vez tengamos las posibilidad, debemos dirigirnos a la Isla número 5 y leer el monumento de piedra que hay justo a la entrada de la isla que nos queda a mano derecha. Este modo consta de 50 rondas, donde nos enfrentaremos a los diversos enemigos y personajes del juego y a los miembros de la misma tripulación. Es un gran modo para ponernos a prueba a nosotros mismos y una gran ocasión para conseguir diferentes personajes de los jugables en el modo versus.
Ademá,s si lo completamos desbloquearemos un ataque especial conjunto entre Nami, Ussop, Nico Robin y Brook.

DESBLOQUEAR NIVELES DE DIFICULTAD

DIFÍCIL:
- Completar el Modo Historia en Normal.

MUY DIFÍCIL:
- Completar el Modo Historia en nivel Difícil.
- Conseguir los Trajes de la Saga Thriller Bark
- Completar el Modo Historia en Dificultad Normal.
- Conseguir subir el nivel de medicina de Chopper

NIVEL 1 A NIVEL 2:
- Para pasar del nivel 1 al nivel 2 hay que fabricar 3 capsulas de HP, tres capsulas de SP y 3 capsulas mixtas.

NIVEL 2 A NIVEL 3:
- Para pasar del nivel 2 al nivel 3 hay que fabricar tres bebidas mixtas y tres Crema protectora contra el frío. En ambas el orden siempre es aleatorio.

PERSONAJES PARA JUGAR EN EL MODO VS

ARLONG:
- Véncelo en la ronda 10 del modo Melé.

AOKIJI:
-Véncelo en el Modo Historia en cualquier nivel de dificultad.

BUGGY:
-Véncelo en la ronda 13 del modo Melé / Véncelo en el Modo Historia.

CALGARA:
- Véncelo en la ronda 20 del modo Melé.

CAPITÁN KRIEG:
- Véncelo en el Modo Historia.

CAPITÁN KURO:
-Véncelo en el Modo Historia.

CHOPPER DESTROZO:
- Véncelo en la ronda 16 del modo melé / Véncelo en el Modo Historia.

ENEL:
- Véncelo en el Modo Historia.

GUARDÍAN MALIGNO:
-Véncelo en la ronda 5 del modo melé / Véncelo en el Modo Historia.

GUARDIAN DEL DESTINO:
- Véncelo en el Modo Historia en nivel Difícil.

KUMA:
- Véncelo en el Modo Historia en nivel Difícil.

MARSHALL D. TEACH:
- Véncelo en el Modo Historia.

MORIA:
- Véncelo en el Modo Historia.

WAPOL:
- Véncelo en el Modo Historia.



Jessica Cabrera Baena (Girona)

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango B, completando el juego entre 5:01 - 7:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango C, completando el juego entre 7:01 - 9:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango D, completando el juego consiguiendo un tiempo de 9:01 horas o más. Más lento imposible.

Silent Hill: Shattered Memories

■ **CONSEGUIR EL FINAL DEL OVNI**

Para desbloquear el final del ovni, debéis fotografiar los 13 ovnis ocultos en el juego.

■ **SERVICIO AL CLIENTE DE KONAMI**

Pulsad 1 en el Wiimote,



id a pistas y pulsad en Llamadas de Teléfono Móvil. En la imagen veréis el teléfono de Harry con un número. Llamad al número escrito en el teléfono para llamar al servicio de atención al cliente de Konami, que no podrá ayudaros debido a que estáis en Silent Hill...

The Sky Crawlers

■ **TODOS LOS EXTRAS**

Para que os convirtáis en unos ases del aire, al completar el modo historia conseguiréis los siguientes extras:
- Misión EX.
- Visor de películas.
- Reproductor de música.

■ **TENER TODAS LAS MEDALLAS**

Si nos hacéis caso, terminaréis con más medallas que Michael Phelps.

ALREDEDOR DEL MUNDO:
- Completad todas las misiones.

TOP ACE:
- Derribad a Ukimori en tres minutos.

EXCELLENT ACE:
- Derribad a Orishima (misión 17) en cuatro



minutos.

CAZADOR APLASTANTE:
- Destruid a Wolfram en seis minutos.

BAILARÍN ELEGANTE:
- Conseguid 200 muertes TMC.

BATEADOR DE TIERRA:
- Lograd 250 muertes en tierra.

BATEADOR AÉREO:
- 500 muertes.

BATEADOR CELESTIAL:
- En esta ocasión debéis conseguir 800 muertes.

GUARDIÁN NOBLE:
- Preved el daño ocasionado al Wolfram.

GUARDIÁN BRAVO:
- Preved del Torrent.

EXPERTO EN PIEZAS:
- Recoged todas las piezas de fuselaje.

TRUCOS A LA CARTA

The Conduit

Ernesto Torres (email)
Hola, es la primera vez que os pido un truco y supongo que por eso no tendré mucha suerte. Me gustaría que, por favor, me dijéseis alguna "trampa" para el juego «The Conduit». Os estaría muy agradecido.
Un saludo.

Hola Ernesto. Vaya suerte: la primera vez que nos escribes y aquí estás. Lo hacemos porque has sido muy educado, ¿eh?

■ **CONSEGUIR APARIENCIAS DESBLOQUEABLES**

Para obtenerlas tienes que introducir los códigos que te mostramos a continuación:

NEWASE11:
- Estilo ASE.

SUITMP13:
- Agente secreto.

DRONE4SP:
- Drone para un solo jugador.

■ **DESBLOQUEAR TRUCOS IN-GAME**

Una vez los desbloquees, haciendo lo que te indicamos, podrás activarlos todos desde el apartado de extras en el menú.

STOPPING POWER: MATAR CON UN DISPARO:
- Completa "Campaign Award".



FULLY STOCKED: MUNICIÓN INFINITA:
- Termina "Annihilator Award".

FEIRY DEATH: LOS ENEMIGOS MUEREN COMO SI LES DISPARAS A BOCAJARRO:
- Finaliza "Secret Master".

NINTENDO DS

Lego Rock Band

DESBLOQUEAR ARTISTAS INVITADOS

Superad estas canciones en el modo Tour para conseguir a los artistas correspondientes.

QUEEN:
- Acabad "We Are The Champions".

DAVID BOWIE:
- Superad "Let's Dance".

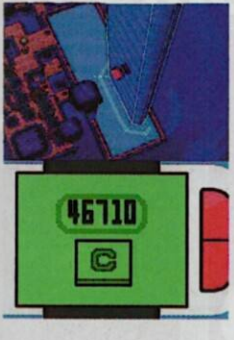
BLUR:
- Finalizad el tema "Song 2".

IGGY POP:
- Tenéis que terminar la canción "The Passenger".

Pokémon Edición Platino

FELICITACIÓN DE CUMPLEAÑOS

Si fijáis la fecha de vuestro cumpleaños en el reloj interno de la DS y durante el día de vuestro cumpleaños jugáis al juego, debéis derrotar al Elite Four, y una vez lo consigáis ir a hablar con Dawn o Lucas, quienes os desearán un feliz cumpleaños.



NIEVA POLVO DE DIAMANTE

El 12 de junio id a la ciudad Snow Point, donde estará nevando polvo de diamante sobre la ciudad. Este fenómeno tan inaudito se produce porque ese día es el cumpleaños de Junichi Masuda, Director y Compositor de la música de «Pokémon».

ADQUIRIR EXPERIENCIA

Podréis encontrar un nuevo oponente para luchar cada día en el Pokémon Center de la Ciudad de Hearthome. Están al lado del mostrador y os dará experiencia de una forma sencilla.

POKÉMON BRILLANTE

Para que sea más factible encontrar un Pokémon brillante debéis tener un Pokémon Internacional y otro en la guardería, y las posibilidades de encontrar un Pokemon brillante se multiplicarán.

ÁREA SECRETA EN LA CUEVA WAYWARD

Mirad debajo del puente que se encuentra fuera de la Cueva Wayward y encontraréis una zona secreta donde hay Pokémon y Pokeballs.

Profesor Layton y la Caja de Pandora

DESBLOQUEAR LOS RETOS DE LAYTON

Los retos de Layton hay que desbloquearlos y suponen los puzles más difíciles del juego. Una vez los tengáis, los encontraréis en la sección de bonus.

PUZLES 139,140,141. CASA DE LOS MÚSICOS:
- Arreglad la cámara y sacad fotos en los lugares en los que aparezca el ícono de la cámara. Luego, buscad las tres diferencias entre cada foto.

PUZLES 142,143,144. CASA DEL MAESTRO DEL TÉ:
- Lograd todos los ingredientes del té para encontrar las diferentes infusiones. Luego, cuando cualquier personaje tenga gotas de sudor encima, dadle el té que os pida.

PUZLES 145,146,147. CASA AMANTE DE LOS ANIMALES: THE ANIMAL LOVER'S HOUSE:
- Conseguid que el hámster pierda peso. Os costará 30 pasos que el roedor pierda todo el peso que le sobra.

PUZLES 148, 149, 150. CADA SWEETHEART:
- Completad el juego.

CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

Layton esconde unos cuantos secretos y si nos hacéis caso, descubriréis de qué se trata.



FICHAS DE PERSONAJE:
- Conseguid 2.500 picarats.

VOCES DE PERSONAJES:
- Lograd 4.000 picarats.

MÚSICA DEL JUEGO:
- Haceos con 3.500 picarats.

PELÍCULAS:
- Conseguid 4.500 picarats.

IMÁGENES:
- Reunid 3.000 picarats.

Puzzle Bobble Galaxy

DESBLOQUEAR MUNDO 7

Conseguid las 21 burbujas cosmo que se encuentran en los seis planetas.

CONSEGUIR EL TEST DE SONIDO

Reunid las 24 burbujas cosmo que se encuentran en los siete planetas y lo podréis comprar por 10.000 puntos en la tienda.

CRÉDITOS FINALES DEL JUEGO

Derrotad al jefe final del mundo 7 y mirad los créditos después. Podréis comprar los créditos por 500 puntos.

The Legend of Zelda: Spirits Tracks

DESBLOQUEAR NUEVAS VÍAS

Para avanzar en el juego y no quedarse en vía muerta.

LITOGRAFIA DEL FUEGO:
- P16 del nivel 4 de la Torre de los Dioses.

LITOGRAFIA DE LOS BOSQUES:
- P2 del nivel 1 de la Torre de los Dioses.

LITOGRAFIA DE LAS NIEVES:
- P6 del nivel 2 de la Torre de los Dioses.

LITOGRAFIA DE LOS MARES:
- P11 del nivel 3 de la Torre de los Dioses.

DESBLOQUEAR LAS LOCOMOTORAS

Si alguna vez os han dicho que estáis como un tren, no os creáis nada porque se refieren a esto. El número que acompaña a los nombres es la cantidad de piezas que necesitáis para desbloquear la locomotora.



MÁQUINA ESPONJOSA:
- Cáliz real (1), Jade misterioso (2), Moneda arcana (1).

MÁQUINA GALVANIZADA:
- Collar de perlas (3), Corona de Ruto (1), Ámbar Goron (1).

MÁQUINA DE ORO:
- Piedra de Alquimia (1), Moneda arcana (2), Jade misterioso (3) o Nácar de dragón (4).

MÁQUINA CALAVÉRICA:
- Cráneo de stalfos (4), Crías de abeja (3), Corona de Ruto (4).

CONSEGUIR ANILLOS REALES

En las nuevas vías encontraréis el Andén oculto de los Mares. Al llegar veréis dos estatuas de luz que deberéis activar. Al ubicar la luz usando la flauta terrenal, realizad el canto revelador para que aparezca ver el cofre. Después de ver el cofre tenéis que realizar el cantar del ave para que aparezca en escena un ave a la que tendréis que agarraros. Al elevaros junto a ella veréis la otra estatua de la luz que debéis activar para que aparezca una luz en la pared, que os guiará a la bomba que destruirá la pared y os dejará ver la estatua que hay en el interior. Esta estatua os informará de todo lo que podéis encontrar en el mundo muy lejano. En el interior hallaréis otro cofre, pero este contiene nada más y nada menos que un anillo real. Tened en cuenta que también aparecerá una luz azul y esta siempre os servirá para volver a la cueva de la estatua. Cada vez que vayáis al mundo lejano encontraréis cofres para juntar los anillos reales.

TRUCOS A LA CARTA

X Men Orígenes: Lobezno

Eduardo Llobel (email)
¿Cómo están ustedeeeeees? Yo bien. Aunque estaré mejor si me dais algún truco para el «Lobezno» de DS. ¡Anda, una ayudita, por favor! Gracias desde ya.

Hola Eduardo. Nosotros estamos bien, gracias, y tú, con todos los trucos que te damos a continuación, vas a estar en la gloria.

DESBLOQUEAR NUEVOS TRAJES

Realiza lo siguiente para desbloquear los trajes. Para usarlos debes seleccionarlos en el menú.

TRAJE CLÁSICO DE LOBEZNO (AZUL Y AMARILLO):
- Colecciona todos los cómics de la serie 1.

TRAJE DE LOBEZNO ARMA X:
- Completa el nivel 3.

TODOS LOS JEFES EN TRAJES CÓMICOS:
- Ve a "Trajes" y selecciona el lugar abierto debajo de la selección de película de jefe

TRAJE DE LA TRILOGÍA X-MEN:
- Vence a Víctor Creed en el Prólogo del nivel 1.

TRAJE LOBEZNO X-MEN DEFINITIVO:
- Colecciona todos los cómics de la serie 4.

TRAJE CLÁSICO AMARILLO/ NARANJA Y MARRÓN:
- Colecciona todos los cómics de la serie 2.

VESTIMENTA DE LA ARMADA (CAMISETA DE TANQUE, PANTALONES CAMUFLAJE Y DOGTAGS):
- Completa el nivel 2.

CHAQUETA DE PELÍCULA:
- Completa el nivel 4.

PSP

Astro Boy



■ ALGUNAS VENTAJAS EXTRA

Durante el juego, pulsad Start e introducid cualquiera de estos códigos en el menú que sale en pantalla:

L, L, R, R, L, ←:
- Deshabilitar Supers.

R, R, L, R, ←, ↑:
- Impulsos infinitos.

R, ↑, L, ↑, ↓, R:
- Cambiar traje.

←, ←, L, ↓, ↓, L:
- Habilidades al máximo.

↑, ↓, ↓, ↑, L, R:
- Invencible.

Dissidia Final Fantasy

■ CONTRASEÑAS FANTASMA

Introducid estas claves en el menú de amigos para desbloquear fantasmas.

M8ATK2TCPAYA:
- Matoya.

CH4D9EN3A3TE3:
- Death Machine.

MR3ZNNGXU72P:
- Ming-Wu.

PASS3SU433KA:
-Behemoth.

H4NA53NJRE9:
- Ninja.

MAPE5REPE4T5:
- Ahriman.

6A3K2A538TS:
- Red Wing.

SF5AUS5WUJ39Y:
- Fusuya.

GU3RK3UG4AMP:
- Gilgamash.

6C6M6E6G6A6:
- Omega.

8TA9CQQTAC:
- Oltoross.

FGR3ET5KKJC:
- Siegfried.



PASS3CH3GC45:
- Yuffie.

P2KET4DTCW6:
- Cait Sith.

RJAGH5UE6NA7:
- Ragna.

SME4SA39SFAH:
- Seifer.

A3NASX6UXT7:
- Steiner.

VTS3RAPLVKE3:
- Vivi.

WRKA3KUMKRA:
- Wakka.

AK6ATR7ECD8N:
- Aaron.

469J3ELEVENWS:
- Shantotto.

LAXBU6GRA4U:
- Bash.

Invizimals

■ CONSEGUIR UN INVIZIMAL SECRETO

Acceded a la web oficial del juego (www. invizimals.com) y en la esquina inferior derecha veréis una imagen bajo la cual se lee: "¡Juego! Gana este Invizimal". Si



pulsáis sobre la imagen comenzará un minijuego que, al completarlo, hará que aparezca un botón que permitirá imprimir una imagen con un código. Este código os permitirá, si seguís las indicaciones del texto que lo acompaña, conseguir al Invizimal Uberjackall.

Resistance Retribution

■ DESBLOQUEAR ARMAS

Os decimos cómo haceros con todas las armas para que evitéis que los Quimera conquisten París.

ARCO 1S-1K:
- Debéis tener todas la piezas Intel retribution.

GRANADAS DE PLASMA:



- Están hechas del mismo material que las teles, pero para conseguirlas tendréis que conseguir todas las piezas ocultas Intel maquis.

MAGNUM HE .44:
- Haceos con las 167 piezas de Intel para poder usarlas.

XR-004 ALLURE:
- Conseguid todas las piezas Intel Cloven Lore.

Silent Hill: Shattered Memories

■ NÚMEROS DE TELÉFONO

Los siguientes números se pueden introducir en el teléfono de Harry y sirven para conseguir ayuda a la hora de resolver los puzles.

555-9400:
- Hospital Alchemilla.

555-0207:
- Seguridad Bedrock.

555-3800:
- Seguros Bodkin.

555-3411:
- Control del puente.

555-3900:
- Seguros Brodie.

555-9300:
- Hospital Brookhaven.

555-5477:
- La casa Cat.

555-3663:
- Cine Fone.

555-5253:
- Protección de la Policía.

555-7659:
- Servicio meteorológico del país.

555-2925:
- Cybil.

555-7399:
- Dahlia 1.

555-8432:
- Dahlia 2.



555-5612:
- Gas Eastway.

511:
- Servicios de emergencia.

555-4241:
- Garage Fir tree.

555-4663:
- Casa.

555-7243:
- ¿Cómo lo hago?

555-7872:
- Administrador HR.

411:
- Información.

220-8330:
- Atención al cliente de Konami.

555-3253:
- Parque de atracciones Lakeside.

555-2502:
- Hotel Lakeview.

555-3323:
- Lisa.

555-5678:
- Servicio de Niños Perdidos.



555-3587:
- Michelle.

555-5122:
- Midwich High.

555-5464:
- Mr. Gordon.

555-4139:
- Nightingale Apts. Super.

555-6358:
- Departamento de Policía.

555-4340:
- Motel Riverside.

555-7857:
- Revista Escolar.

311:
- Servicio al cliente de Silent Hill.

555-2212:
- Salvamento Southside.

555-3474:
- Departamento de Recursos Naturales.

555-8733:
- Departamento Forestal.

555-7669:
-Autoridades de Agua y Alcantarillado de la ciudad.

555-7588:
- Tammy.

555-1212:
- Tiempo.

555-6255:
- Centro Comercial Toluca.

555-8665:
- Tookie.

555-0719:
- Poblado.



555-7325:
- Llamada de Juguete.

555-3825:
- Centro comercial United Fruitcake Outlet.

555-6649:
- La camarera necesita ayuda.

555-2628:
- Water Tours.

555-6328:
- Wonderland Burger.

555-6128:
- Propiedades Woodland.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Dissidia: Final Fantasy

Hola Hobby Consoleros, quería mandaros un truco de «Dissidia Final Fantasy» que realmente es muy útil. Me llamo Álvaro Lope Morales Quevedo, y espero que sea de su gusto el truco.

■ PARA SUBIR DE NIVEL DE MANERA RÁPIDA EN EL DISSIDIA

Ante todo debes tener a Gabranth. Una vez hecho esto, elige al personaje al que quieres subir de nivel (tu día favorito de jugar, para así tener aún mas exp.) y equípale con cola de fénix, ala de fénix, y semejantes. Después de esto, lucha con Gabranth en el nivel 100, elige el escenario que te permita correr con mayor facilidad, y a continuación ¡lucha! Verás que Gabranth consigue su expansión (límite), recargándola él mismo y así recupera muy rápido la vida, pero sus ataques son bastante flojos si te mantienes a distancia. Lo que tienes que hacer es atacarle con ataques usando el cuadrado. Cuando esté a punto de ser derrotado, déjale que recupere su vida; así obtendrás mucha exp. y conseguirás que tu personaje aumente 20, 30 o incluso llegar al 100 en cuestión de media hora o una hora, lo que es realmente es muy útil.

Álvaro Lope (email)



TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Le dije a mi primo Yukata que me hiciera una foto en la fiesta de la Sakura. Pero ahí le veis, "plimplando" como un cosaco. En fin, otra vez será... ¡vamos con las dudas de este mes!

Lanzamientos en Xbox 360

@Saludos Yen. Te envío unas dudas que he acumulado desde hace algún tiempo. Sencillas, ya verás.

■ Hironobu Sakaguchi y su equipo han hecho un buen trabajo con «Lost Odyssey» y «Blue Dragon». ¿Sabes si tienen pensado a corto o medio plazo realizar más proyectos para Xbox 360?

Sé que Mistwalker tiene en desarrollo un "gran proyecto" como el propio Sakaguchi lo ha definido, pero no hay ningún detalle sobre él, y también que están trabajando en otro juego para iPhone. Eso sí, ambos son para 2010, según él.

■ Si la versión de «Final Fantasy XIII» de Xbox 360 llega a unas ventas razonables, ¿Crees que hay posibilidades de que «FF vs XIII» tenga salida en esta plataforma?



NINETY NINE NIGHTS II será la continuación del trepidante juego de acción de 360. También será exclusivo de esta consola, y a un mejorado apartado técnico añadirá un atractivo modo cooperativo online para dos jugadores.

Posibilidades hay, pero pocas me temo. Para empezar hay que ver finalmente en qué acaba ese juego, y sí, puede que dependa de lo que venda «FF XIII» en 360, pero sobre todo de lo que Microsoft esté dispuesto a pagar por ello. Yo apostaría a que «FF XIV» será el siguiente para 360.

■ Uno de mis juegos favoritos es «Baten Kaitos» para la fallecida GC y desde aquella no he vuelto a disfrutar tanto con un videojuego. ¿Algún título similar o anunciado? Da igual para qué plataforma.

En 360 tienes «Magna Carta 2» y «Eternal Sonata» (este más por su colorido). Y en PSP va a salir «Eye of Judgement Legends». No hay mucho más en España salvo que te vayas a juegos de importación.

■ Por último, le tengo muchas ganas a ««Ninety Nine Nigths II»». ¿Conoces algún detalle sobre el proyecto?

Claro, el juego tiene prevista su salida el próximo verano. Seguirá siendo exclusivo para Xbox 360, podremos jugar con cinco tipos de personajes diferentes e incorporará un modo multijugador online para dos.

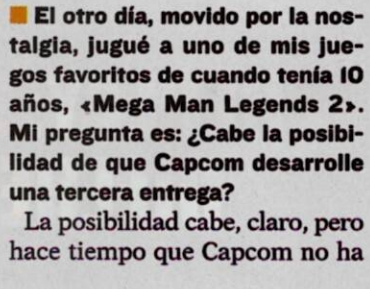
Julio Rivera

Un seguidor de Mega Man

@Buenas Yen, ya van unos cuantos e-mails con este, pero todavía no me rindo en mi intento de aparecer en la revista. Mis cuestiones tienen que ver con los juegos de «Mega Man» y su futuro.

■ El otro día, movido por la nostalgia, jugué a uno de mis juegos favoritos de cuando tenía 10 años, «Mega Man Legends 2». Mi pregunta es: ¿Cabe la posibilidad de que Capcom desarrolle una tercera entrega?

La posibilidad cabe, claro, pero hace tiempo que Capcom no ha



MEGA MAN 10 ya está disponible para las plataformas online de Wii, PlayStation 3 y Xbox 360. Mantiene toda la esencia de la saga e incluye un "Easy Mode" para que los menos hábiles no se desesperen.

¿La pregunta del mes?

¿Son tan diferentes las dos versiones de «Final Fantasy XIII»?

■ ¡Hola, Yen! Me encanta«Final Fantasy» y me llevé un alegrón cuando vi que el «XIII» iba a salir para mi Xbox 360. Pero ahora veo por Internet que mucha gente dice que la versión para mi consola es algo peor. ¿Tanto se nota?

Está fresco el caso de «Bayonetta»: la diferencia entre versiones era tan acusada que las comentamos por separado. Con «FF XIII» no es tan grave. Lo más notorio es que la versión de Xbox 360 viene en tres discos y la de PS3 en uno. Por otro lado, el sonido en Xbox 360 está comprimido y en PS3 no, pero es algo que no notarás si no tienes muy buen oído. Igual pasa con los gráficos: la compresión de videos es algo mayor, pero no es nada que notes si no miras con lupa las imágenes. Vamos, que las diferencias solo te importarán si eres muy purista de la técnica.

Albert Fuensanta (Tarragona)

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

dicho nada sobre ello. Yo apostaría a que no...

■ En cuanto a la saga X, ¿Sacarán el «Mega Man X9» algún día? ¿Cabe la posibilidad de que veamos los X anteriores en la Playstation Store?

El anterior «Mega Man X8» resultó bastante "discretito", así que lo veo complicado. Que salgan los anteriores, en forma de descarga como "clásicos de PSOne" es más viable, pues esa consola recibió del tercer al sexto capítulo de la saga «X».

Miguel

« LOS DESARROLLADORES DE MADWORLD HAN CONFIRMADO QUE ESTÁN INTERESADOS EN REALIZAR UNA NUEVA ENTREGA »

Sobre la cuenta de PS Network

@ Saludos Yen, me llamo Víctor, soy un antiguo lector vuestro y me gustaría volver a tener el honor de aparecer en el Teléfono Rojo. Tengo la PS3, PSP y NDS y a mi madre le hemos regalado la Wii por Reyes, así que solo falta Xbox 360 para completar la colección. Ahí van mis dudas, gracias por adelantado.

■ En caso de que se me estropee la PS3 o simplemente si decido cambiar mi modelo de 60G por el de 250G, ¿Cómo lo hago para meter mi cuenta de PSN y mis partidas guardadas en la nueva consola? No me gustaría perder mis trofeos, mi perfil del «MW2», etc. Mi principal problema es que hace dos años y medio que creé la cuenta y no recuerdo cómo lo hice, creo que tuve que poner una contraseña que encima no recuerdo. ¿Hay algún modo de descubrir cuál es, igual que cuando no recuerdas tu contraseña en hotmail? Como me vea en la necesidad, estoy bien "fastidiado"... ¡Ayúdame, por favor!

Existe la opción de importar la cuenta desde una nueva consola. Cuando llegue el momento, si no te acuerdas de la contraseña, te dará la opción de recuperarla enviando algunos datos como sucede con otras cuentas de Internet.

■ Me compré «Madworld» porque estaba casi regalado y me ha sorprendido lo buen juego que es, pero sé que se vendió poco. ¿Hay esperanzas de que salga la segunda parte? ¡Ojalá!

Bastantes. Sus desarrolladores dijeron hace muy poco que están interesados en una secuela.

■ ¿Habrá tercera parte de «Manhunt»?

No tiene pinta, la verdad.

■ No pienses que todos los juegos que me gustan son sangrientos como los anteriores. De hecho, mi saga favorita es «Zelda» y de ahí la cuestión: ¿El nuevo «Zelda» de Wii se parecerá más a «The Wind Waker» o a «Twilight Princess»? Ambos juegos eran tan buenos que me alegro de no tener que tomar yo la decisión.

Todavía sabemos muy poco, pero todo apunta a que se parecerá más a «Twilight Princess», es decir, que tendrá un aspecto más adulto y no optará por el estilo de dibujos animados.

■ Para acabar me gustaría saber si son verdad los recientes rumores de que finalmente sí que están haciendo el dichoso remake de «FFVII». Si no tienes información al respecto, al menos dime qué crees en tu experta opinión. Como te puedes imaginar, la expectativa de ese juego fue uno de los motivos por los que me compré la PS3.

Su creador, Yoshinori Kitase, dijo recientemente que sólo acometería el proyecto si el tiempo de desarrollo fuera inferior a un año. Con los "megaproyectos" que se hacen hoy en día eso suena a utopía, así que por ahora habrá que conformarse con ▸▸



FINAL FANTASY VII como remake para PS3 ha sido una vez más descartado por Square, que afirma que es inviable trasladar ese mundo a las exigencias técnicas de la consola. Nos tendrems que conformar con el original en PSN.



vuestra OPINIÓN

Alucinado con Final Fantasy VII

Alejandro Moreno

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hace un mes me compre por la tienda virtual de PSP el «Final Fantasy VII» del que hasta ahora solo había escuchado hablar. Así que sin pensarlo lo descargué. Me he quedado alucinado con la gran variedad de personajes, la historia principal, los vehículos (sin olvidarnos de los magníficos chocobos ya sean amarillos, verde, azul, negro o dorado) y por supuesto la gran cantidad de armas, ataques, materias, invocaciones . Y por supuesto los grandes jefes finales como las ARMA, como esmeralda o rubi, Jenova, otro incansable rival, y todas la fases de Sephirot. Cuando hace poco me pasé el juego y vi el gran video final me quede pensando y tras varios minutos viendo créditos me demostró por qué mucha gente dice que es el mejor juego de la historia. Posiblemente ningún juego lo podrá superar menos por los gráficos. Espero con mucha ilusión el gran «Final Fantasy XIII» .Un saludo de Alex para Hobby Consolas. Gracias por todo.

Yen: He seleccionado tu mail porque es una opinión que comparte mucha gente. No solo hablamos de uno de los mejores juegos de la saga -si no el mejor-, lo cual ya es mucho decir, si no que sin duda es uno de los juegos más influyentes e importantes de la historia de los videojuegos. De ahí que, como veis en la pregunta de al lado, se creara tanta expectación ante la posibilidad de realizar un remake para PS3... que por desgracia no llegaremos a ver.

vuestra OPINIÓN



Fallos en Heavy Rain

Anthony San

Hola a todos compañeros consoleros, redactores y lectores. Quería comentar un detalle sobre «Heavy Rain» que se os ha pasado. He sido un acérrimo defensor de la apuesta de Quantic Dream a la hora de lanzar este juegazo, y sí, una vez en mis manos puedo confirmar que lo es, siempre desde mi modesta impresión. Ciertamente se han centrado de forma fenomenal en desarrollar la interactividad "de pura cepa", sin embargo, no quisiera dejar en el olvido el estrepitoso fracaso de la edición especial, ya que los doblajes a veces ni se oyen en algunos momentos (tanto en español como en inglés) y lo más grave, es que al cargar determinados capítulos a veces, o se nos oscurece la pantalla hasta el punto de no verse nada, o bien nuestra consola se queda colgada, para lo cual toca reiniciar como solución a ambos fallos. En definitiva, el juego está muy bien, pero la edición especial contiene errores básicos de testeo a la hora de sacar un juego al mercado, un tirón de orejas para Quantic.

Yen: Lo único que había oído es que hubo problemas para descargar la banda sonora, algo que la propia Sony ha reconocido y subsanado. Pero todos esos fallos de los que me hablas me dejan sorprendido. ¿No será que ese juego que has adquirido está defectuoso? Quizá deberías comentar tu caso en la tienda donde lo hayas comprado, porque son cuestiones demasiado graves que no se pueden pasar por alto, sea o no una edición especial.

« LOS RUMORES SOBRE UN RESIDENT EVIL TOTALMENTE NUEVO PARA PSP VAN COBRANDO FUERZA, PUEDE QUE SE PRESENTE EN EL E3 »

el original de PS Network.
Víctor Manuel Sánchez Vera (Madrid)

Un Resident para PSP

@Hola Yen, me llamo David y leo vuestra revista desde hace unos 6 años. Tengo PSX, GameCube, GBA, PSP, PS3 y Wii, además de unas dudas que espero me puedas solucionar.

■ ¿Se sabe algo sobre algún «Resident Evil» para PSP? Si es así, ¿Para cuándo esta planeado que salga a la venta?

Parece que los rumores van cobrando fuerza. Se dice que podría ser un «Resident» totalmente nuevo para PSP, y que por esta razón han abandonado «Devil May Cry» para esta consola. Puede que se presente en el E3.

■ Llevo un tiempo esperando a que «Resident Evil 5» baje a precio Platinum para comprarlo pero parece que no se deciden ¿Cuánto tiempo tiene que estar un juego en el mercado para que lo bajen a Platinum?

Depende de las compañías, no hay un criterio fijo. Normalmente esperan a que las ventas a precio de novedad disminuyan para hacer la oferta. Teniendo en cuenta que la Gold Edition se pone a la venta en otros países, puede que llegue el momento.

■ ¿Cuánto costará «God of War Collection»? Hay quien dice que 30€ y hay quien dice 40€ y ¿qué día sale a la venta?

Son 40 euros, y la fecha aún está por determinar, pero no se alejará mucho del lanzamiento de «God of War III».

■ Tengo pensado comprarme los dos pero, ¿cuál me recomiendas primero, «Assassin's Creed 2» o «CoD MW2»?

Qué cosas tenéis... pues el que más te apetezca, si te vas a comprar los dos tú sabrás cuál es el que más ganas tienes de jugar.

David Cipriano

Warhammer en consolas

@Hola Yen, soy lector de vuestra revista desde que anunciasteis en Japón «Final Fantasy X», y sois la mejor revista nacional. Tengo una Playstation 3, y una PSP, bueno al caso:

■ Me gusta mucho el mundo de Warhammer, y a finales de 2009 salió el juego «Blood Bowl» para Xbox 360, ¿Sabes si va a salir para Playstation 3?

En su momento se dijo que podría salir, pero hace tiempo que no se ha vuelto a mencionar. Además, ya está anunciado «Warhammer 40.000 Space Marine» para PS3 y 360, por lo que puede que «Blood Bowl» ya no tenga su conversión.

■ ¿Para cuando esta planteado salir el «Metal Year Rising»?

Uy, por qué poco te has librado del "Qué me dices". «Metal GEAR Rising» no llegará hasta 2011 como poco.

■ ¿Qué juego de rol me aconsejarías para superar el mono mientras sale el esperado «Final Fantasy XIII»? Me han recomendado «Dragon Age».

Bueno, ya tienes «Final» a la venta, así que no tienes que esperar. Pero «Dragon Age Origins» también está muy bien.

■ ¿Va a haber que pagar cuotas para «Final Fantasy XIV»?

No está confirmdo, porque queda mucho para que salga, pero todo apunta a que sí.

■ ¿Sabes si sacarán algún juego de «Warhammer Fantasy»?

Salieron para PC, pero en consola no hay nada previsto.

Gonzalo Hernández

El regreso de Mortal Kombat

@Hola amigos de Hobby. Os sigo desde que vuestra por-



WARHAMMER tiene tal legión de fans en PC que no es extraño que se pida una conversión a consola por aclamación popular, a pesar de que es su control está pensado para un teclado. Esta es una imagen de la entrega «Dawn at War».

tada la ocupaba Bart Simpson, el cual hace poco cumplió 20 añazos. Vamos, que ya compré vuestra 1ª revista, pronto necesitaré una habitación solo para guardarlas ja, ja... Bueno, como todos cuando os escriben os halagan, dicen que sois los mejores y tal (cosas que son todas ciertas), para ahorrar espacio me voy directamente a las preguntas...

■ **Soy fan de la saga «Mortal Kombat» y he oído por ahí que Warner ha comprado la franquicia... ¿Qué sabes de una peli nueva y de el futuro «MK 9»? Teniendo en cuenta que esta gente ha hecho el «Arkham Asylum»... ya se me cae la baba.**

Es cierto, Warner tiene los derechos y está buscando equipo de desarrollo para el juego, en el que quiere potenciar los combates online. Y en cuanto a la película, Warner tenía pensado hacer un remake de la primera (la de Christopher Lambert) pero el proyecto se ha parado porque la anterior dueña de los derechos de las películas, Threshold, les ha demandado reclamando que tenían pensado hacer otro film.

■ **¿Hay alguna noticia sobre «Animal Crossing 2» para DS?**

No, no hay nada.

■ **Hecho de menos a Sonic... es decir al Sonic como personaje con su propia historia... sí queda chulo junto a Mario, en coches, jugando al tenis, etc... pero ¿qué hay de su historia?**

Bueno, ya has visto que va a salir «Sonic 4», que volverá a los elementos clásicos del personaje: 2D, velocidad, etc.

■ **¿Podrías decirme si se preparan nuevas entregas de estos juegos: «Saints Row», «El Padrino», «Tomb Raider», «Onimusha»?**

De «Onimusha» no hay nada y EA informó en el pasado E3 que no haría un nuevo juego basado en "El Padrino". Ahora bien, THQ ha anunciado «Saints Row 3» para 2011, mientras que Cristal Dynamcis acaba de anunciar «Tomb Raider and The Guardian of Light» en formato descargable para este año.

■ **¿Qué noticias hay de un «Killer Instinct» nuevo para Xbox 360? ¿Y de un «Donkey Kong Country» para Wii?**

De «Killer Instinct» Microsoft afirmó hace poco que quiere retomar la saga a través de Rare y con Natal de por medio. Del famoso gorila, hace tiempo que no se sabe nada de nada.

■ **Por último, ¿Qué juego plataformero me recomiendas para Xbox 360?**

Plataformas puras y duras no hay muchas. Si acaso, «Spyro La Fuerza del Dragon», o si no «Banjo Kazooie» que lo tienes descargable. Saltos encuentras también en «Prince of Persia», «Mirror´s Edge» y «Assassin´s Creed II».

David Peralta



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT será la próxima aventura de la famosa arqueóloga. Se distribuirá solo en formato digital y adoptará una perspectiva isométrica, típica de juegos de PC como «Diablo».

« THQ ACABA DE ANUNCIAR EL LANZAMIENTO DE SAINTS ROW 3 PARA EL AÑO 2011, PERO SIN REVELAR MÁS DETALLES SOBRE EL JUEGO »



LA NUEVA PELÍCULA DE MORTAL KOMBAT está en el aire. La idea era hacer un remake de la primera, protagonizada por Christopher Lambert (en la foto), pero problemas de licencias están impidiendo que se lleve a cabo.

Fallos técnicos en conversiones

@ Hola Yen y saludos a todos los consoleros. En primer lugar, quiero felicitaros por lo buena que es vuestra revista y deciros que os llevo siguiendo desde el numero que tenia una portada de «Need For Speed Underground». En segundo lugar, en serio que nunca pensé que os escribiría, pero veía que nadie preguntaba mis dudas, y en tercer lugar a ver si publicáis mi pregunta (tengo fe en ello):

■ **Bueno mi primera pregunta** ▸▸

vuestra OPINIÓN

Un error en el sistema

Un lector disgustado

Vergüenza ajena debería darles a los señores de Sony cuando este pasado fin de semana millones de usuarios (entre los que se incluía un servidor) veíamos extrañados cómo nuestras consolas eran víctimas de un error fatal que nos privaba de pasar un puente divertidos con nuestros nuevos juegos. El ya conocido error 8001050F es un problema al parecer, relacionado con el reloj interno de los modelos antiguos de PS3 que evita, entre otras cosas, que se realice la sincronización de trofeos impidiéndonos jugar, cuando no fallos mayores, como partidas corruptas y demás detalles desagradables.
La cuestión pasa al plano de lo preocupante cuando se anunció que la solución sería mediante un parche, parche que por cierto no puedo descargar desde la propia PS3, ya que el Playstation Network ha quedado totalmente inutilizado, por no hablar de aquellos otros usuarios que carecen de los medios para conectar la consola a la red, y que igualmente han sufrido este gravísimo fallo.

Yen: Entiendo tu indignación. Como ya sabrás todo fue debido a que la consola procesó un año bisiesto (con 29 de febrero) y en principio todo quedó subsanado al pasar al 2 de marzo. En fin, a veces las cosas más simples provocan sucesos sorprendentes.

COLABORADOR HOBBY CON



es, ¿Porque hay videojuegos como «Assassin's Creed II» que tienen algunos fallos técnicos en la versión de PS3? O por poner otro caso de "discriminación" ¿Por qué salen capítulos nuevos de «GTA IV» para Xbox 360 y para PS3 no?

Bueno, lo de los fallos técnicos es responsabilidad de los desarrolladores. Al hacer un juego 360 y PS3, el desarrollo se centra en una de ellas, y luego se "traspasa" a la otra. A veces en este traspaso, si no se pone el cuidado necesario (pues no dejan de ser hardwares diferentes) se pueden producir fallos técnicos. En cuanto a lo de «GTA IV», fue una exclusividad temporal por la que Microsoft pagó una determinada cantidad de dinero a Rockstar, pero ya has visto que al final han llegado.



SONIC 4 EP. 1 nos llevará a los orígenes del erizo, con un frenético plataformas en 2D. Se podrán elegir los niveles desde el menú principal e incluirá a Super Sonic. Saldrá en formato descargable para PS3, Wii y Xbox 360 en verano.

« TETSUYA NOMURA HA AFIRMADO QUE KINGDOM HEARTS 3 ESTÁ EN SUS PLANES AUNQUE AÚN NO HA EMPEZADO SU DESARROLLO »

¿Puedo conseguir los juegos de «God Of War I y 2» sin tener que gastarme 200 € en la edición especial? Es que no suelo comprar ediciones especiales tan caras solo por bandas sonoras y bocetos, prefiero cosas con las que puedo jugar.

Sí, mediante «God of War Collection», por 40 euros los dos juegos.

También me gustaría saber si tienes alguna información sobre los contenidos descargables de «Modern Warfare 2», y si lo tienes por favor dime que no saldrán antes para Xbox 360, no lo soporto.

Sí, que saldrá el 30 de marzo... para Xbox Live. El pack se llamará "Estímulo" e incluirá cinco nuevos mapas multijugador. ¿Lo soportarás?

Y la última es si me puedes recomendar una buena tele (me conformo con HDMI, no hace falta TDT) que sea de 18" a 25" y lo mas baratita posible, es que me gustaría disfrutar «Final Fantasy XIII» con HDMI...

A mí me gustan mucho las Samsung, pero la oferta es inmensa. Casi todas tienen HDMI, y las de 22 pulgadas las puedes encontrar por unos 200 euros.

Alex López

Todo sobre Kingdom Hearts

@Saludos, Yen. Aparte de halagar vuestra revista me gustaría que me resolvieses unas dudas sobre mi saga favorita: «Kingdom Hearts». Aunque supongo que no se sabrá mucho al respecto, aquí van:

¿Se sabe si van a sacar «Kingdom Hearts: Final Mix», «Kingdom Hearts: Final Mix 2» y «Kingdom Hearts: RE Chain of Memories» en España?

No, y no creo que lo hagan. La única posibilidad es que aparezca en formato descargable, como ha sucedido con otros juegos, pero teniendo en cuenta que se trata de revisiones tan especiales, también lo veo difícil.

¿Hay alguna información sobre «Kingdom Hearts 3»?

Bueno, al menos su creador, Tetsuya Nomura, afirmó hace poco que está en sus planes, ante la insistencia que está sufriendo por parte de los usuarios, aunque todavía no ha comenzado su desarrollo. No es mucho, pero menos es nada.

Y por último, ¿se conoce ya la fecha de salida de «Kingdom Hearts: Birth by Sleep» en España (día o mes)?

No se sabe aún, pero calculo que llegará en la segunda mitad del año.

Samuel Morales Carballo

Juegos "jóvenes" para PSP

@Hola, Yen. Me gustaría saber qué juegos de PSP podría jugar mi hijo que tiene 8 años. Anteriormente ha jugado a la Nintendo DS.

Pues tienes «Little Big Planet», «Jak & Daxter», los deportivos, carreras o de los de pensar tipo «Echocrome», «Locoroco», «Patapon»... hay muchísimos.

Alfonso Antón



KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP, el estreno de la famosa saga de Disney-Square en PSP, llegará a lo largo de este año, mientras que en Japón acaba de estrenarse con unas estupendas críticas (37 sobre 40 en Famitsu).

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@¿YEN ES CIERTO QUE GOKU ES TU PRIMO SECRETO?

Yen: Eso es imposible... porque Goku es un personaje de ficción. A ver si te crees que me he caído de un guindo, no te digo.

✉ YEN, ¿POR QUE CADA VEZ QUE TE PREGUNTAN ALGO QUE SE SALE DE LO NORMAL LA PREGUNTA ACABA EN LA SECCIÓN DE "QUÉ ME DICES"?

Yen: Qué raro... ¿será porque ese es el objetivo de esta sección? Mmm, no sé.

@HOLA YEN, ¿QUÉ TAL CAMPEÓN? ¿CÓMO TE VA LA VIDA? TE ESCRIBO ESTE E-MAIL PARA PEDIRTE UN FAVOR, UN TREMENDO FAVOR... Y ES QUE MI NOVIA ES UNA DE TUS MAYORES FANS, DE HECHO CUANDO COMPRO LA HOBBY, ELLA LO PRIMERO QUE HACE ES QUITÁRMELA E IRSE A LA SECCIÓN DE LOS "MOLAS" Y EL ¡¡¡¡¡QUÉ ME DICES!!!, Y NECESITO QUE ME PUBLIQUES ESTE E-MAIL EN EL ¡¡¡QUÉ ME DICES!!!! Y LE MANDES UN BESO A MI NOVIA, ES QUE LE HACE MUCHA ILUSIÓN BUENO VENGA CAMPEÓN UN ABRAZO, I LOVE YOU, JA JAJA JA JA JA JA JA.

Yen: ¡Ah! ¿Pero te ha contado tu novia lo nuestro...? Es broma, tonto, ahí va un beso con cariño ...para ella.



@¿PODRÍAS DARNOS MÁS PISTAS SOBRE QUIÉN ERES EN REALIDAD? YO YA HE RECOGIDO UNAS CUANTAS PISTAS:
- ERES JAPONÉS.
- NO ERES MANUEL DEL CAMPO.

Yen: Ajá, un chico listo que no va mal encaminado. Te voy a dar más pistas:
- Respondo preguntas sobre videojuegos.
- Trabajo en Hobby Consolas ¿Quién soy?

JUEGOS PARA MÓVILES

El regreso de «Brothers in Arms» y las adaptaciones de «Rock Band» y «EarthWorm Jim» demuestran el buen momento que viven iPhone e iPod Touch. ¡Ah, y para éxito el de Avatar, que ya tiene su juego móvil!

EL JUEGO DEL MES

■ precio: 6 € ■ compañía: GAMELOFT ■ género: SHOOT´EM UP
■ dónde descargarlo: Apple Store

■ Móviles compatibles: iPhone e iPod Touch.

1

2

3


1. LAS MISIONES están repletas de acción y los objetivos suelen ser variados, por lo que el ritmo de juego es bastante alto y dinámico.
2. PILOTAMOS UN AVIÓN con el acelerómetro en algunas fases. Hay que evitar que nos derriben.
2. EL MODO ONLINE funciona de manera perfecta y ofrece decenas de horas de diversión añadida.



SANGRE, SUDOR Y CONTROL TÁCTIL

BROTHERS IN ARMS 2

Para revivir las batallas más conocidas de la Segunda Guerra Mundial sólo hace falta valor y tener la batería cargada.

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL ESTALLA DE NUEVO con la segunda entrega de «Brothers in Arms». En esta ocasión tenemos por delante 13 niveles ambientados en batallas reales, acontecidas en lugares como Normandía o Alemania, y en los que nuestro cometido principal es sacar provecho al enorme repertorio de armas de fuego que tenemos disponible, y que nos viene de perlas para enfrentarnos a todo soldado Nazi o japonés que se ponga a tiro de nuestro rifle, bazooka o ametralladora.

→EL DESARROLLO DE LAS MISIONES ofrece acción a raudales: tiroteos, emboscadas o acciones defensivas se intercalan, por ejemplo, con el uso de la torreta de un tanque o con el manejo de un avión de combate, consiguiendo una gran variedad y la ausencia de tiempos muertos. Este dinamismo se ve potenciado por el ya habitual (y efectivo) sistema de control con botones táctiles, así como por un resultón, aunque algo irregular, apartado técnico en 3D, en el que lo más destacado es el enorme tamaño de los escenarios y algunos efectos, como el humo o las explosiones. En definitiva, si os atraen los juegos con ambientación bélica y mucha acción no debéis perderos estas batallas. HC

NUESTRO VEREDICTO

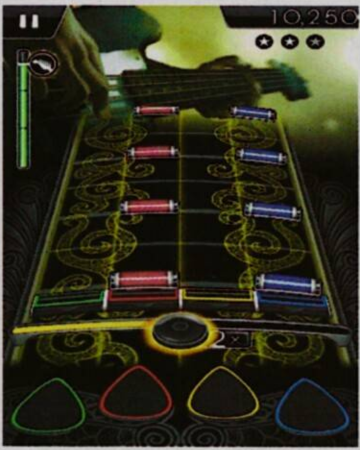
■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	86
■ DURACIÓN	92
■ DIVERSIÓN	93

Valoración La intensa acción, así como la variedad de situaciones, son lo mejor de este shooter, que no aporta nada original, pero consigue divertir desde el principio.

PUNTUACIÓN FINAL 91

■ precio: 5,49 € ■ compañía: ELECTRONIC ARTS ■ género: MUSICAL
■ dónde descargarlo: Apple Store

■ Móviles compatibles
iPhone e iPod Touch



PULSAR LAS TECLAS en el momento justo sigue siendo la mecánica de juego.



PARA "CANTAR" toca hacer lo mismo de antes, pero en sentido vertical.

PUNTEA CON TU iPHONE
ROCK BAND

Si estáis cansados de cargar con la guitarra, el bajo y la batería, ahora podréis llevarlos todos ¡en sólo unos megas!

CON MÁS DE 20 CANCIONES, esta versión de «Rock Band» mantiene su estilo de juego habitual, por lo que -una vez más- debemos pulsar botones de colores en el momento adecuado para efectuar los acordes de guitarra y bajo, los ritmos de batería o, en este caso, entonar la voz al son de los temas de artistas como Foo Fighters o The Pixies. Dependiendo del instrumento el sistema varía ligeramente, lo que aporta algo de variedad, pero a pesar de ello se hace monótono muy pronto.

valoración El sistema está bien adaptado a la pantalla táctil, pero al no tener periféricos en forma de instrumento pierde bastante gracia. **86**

■ precio: 3,99 € ■ compañía: GAMELOFT
■ género: ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ dónde descargarlo: Apple Store

■ Móviles compatibles
iPhone e iPod Touch







EL ARMA DE FUEGO es indispensable para acabar con los enemigos.



JIM PUEDE SALTAR, montar en cohete, engancharse a lianas... Todo un "crack".

¿ES UNA LOMBRIZ "CACHAS"?
EARTHWORM JIM

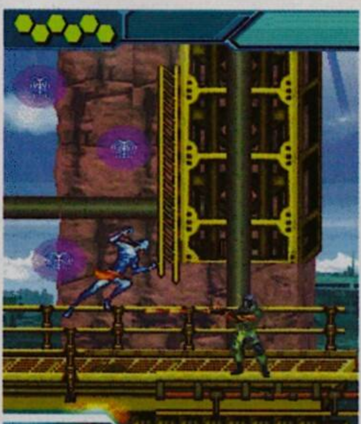
Plataformas, acción, humor irreverente... nunca un gusano había dado tanto juego en una pantalla tan pequeña.

15 AÑOS DESPUÉS DE SU ESTRENO, «Earthworm Jim» llega a iPhone con una versión remasterizada de su primera aventura para Mega Drive y SNES, que aporta gráficos redibujados, mejoras sonoras y la diversión de siempre. De nuevo tenemos que guiar a Jim por unos caóticos escenarios mientras saltamos plataformas, disparamos a los enemigos... o lanzamos vacas. Y es que el sentido del humor se mantiene tan fresco como el primer día. Un regalo con aire "retro".

valoración Toda la diversión del original está presente y las mejoras gráficas le han sentado de maravilla. Ideal para amantes de los clásicos. **90**

■ precio: 3 € ■ compañía: GAMELOFT
■ género: ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ dónde descargarlo: www.gameloft.es

■ Móviles compatibles
Consultar modelos



AL SER UN NA`VI, Jake puede saltar y atacar con una fuerza descomunal.



A LOMOS DE UN BANSHEE hay que superar fases de vuelo y acción.

DE LAS 3D A LAS 3G
AVATAR

Si flipasteis con la última peli de James Cameron en el cine, ahora podéis conocer más de su universo en vuestro móvil.

JAKE SULLY REGRESA A PANDORA para protagonizar un juego de acción en 2D ambientado en los escenarios y personajes del film, pero con una historia diferente. Integrado en su forma Na`vi, Jake tiene por delante 7 escenarios repletos de saltos, trampas y enemigos a los que disparar con una metralleta. La mecánica es la misma que tantas veces hemos visto (avanzar, saltar y disparar), pero el bien resuelto apartado gráfico y la fiel ambientación respecto a la peli lo hacen recomendable para sus fans.

valoración Aún siendo entretenido, no aporta novedades de interés al género. Eso sí, si os gustó la peli seguro que disfrutáis mucho jugando. **84**

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Juegos económicos

Quiero darme de alta en contrato para coger una tarifa de datos. ¿Qué ofrecen las diferentes compañías?



Hola Raúl. Está claro que con las posibilidades de los nuevos terminales resulta muy interesante contar con una tarifa de datos. Cada compañía tiene sus propias ofertas y todo depende del uso que le vayas a dar, de los móviles que te ofrezcan... pero bueno, aquí te resumimos como está el tema: En el caso de MoviStar, la tarifa Internet Móvil Plus ofrece tráfico ilimitado, pero con reducción de la velocidad de conexión a partir de los 200 MB, consumidos por 15€ al mes. Orange tiene la tarifa Internet Plus, que por 12€ mensuales ofrece tráfico de datos sin límite, pero también con bajada de velocidad tras los primeros 300 MB. Al mismo precio que el servicio de Orange, Vodafone ofrece una tarifa con unas características similares. Por último, la (a priori) mejor opción calidad-precio la ofrece Yoigo, donde ofertan máxima velocidad de navegación hasta 500 MB por 8€ al mes.

Raúl Simón (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Metal Gear Solid Mobile (N-Gage)
2. GTA: Chinatown Wars (iPhone)
3. N.O.V.A (iPhone)
4. Resident Evil 4 (iPhone)
5. God of War: Traición
6. One (N-Gage)
7. Metal Slug M3
8. The Secret of Monkey Island (iPhone)
9. Real Football 2009 (iPhone)
10. Modern Combat: Sandstorm (iPhone)



N.O.V.A
Este mes hemos analizado un shooter repleto de calidad para iPhone, pero el referente en el género sigue siendo este título de acción de corte futurista, que casi convierte nuestro móvil en una auténtica consola portátil de última generación.

Los más descargados

MOVISTAR
1. Reto Mental 3
2. Bubble Bash 2
3. Los Sims 3 Trotamundos

VODAFONE
1. Pasapalabra 2
2. Call of Duty: Modern...
3. Texas Hold Em Poker

ORANGE
1. Los Sims 3
2. Need For Speed Shift
3. Risk



LOS SIMS 3 TROTAMUNDOS
Los Sims abandonan el vecindario a lo grande y se embarcan a vivir nuevas aventuras en destinos tan dispares como China o Egipto. El sistema es el mismo de siempre, pero aún así es uno de los más descargados.

Los móviles recomendados por HC



1 iPHONE Desde 39 € (Movistar)



2 NOKIA N97 Desde 19 € (Movistar)



3 SONY ERICSSON W595 Desde 19 € (Vodafone)



4 NOKIA N95 Desde 189 € (Vodafone)



5 SAMSUNG F480 Desde 0 € (Orange)



6 HTC HERO Desde 0 € (Orange)



7 LG NEW CHOCOLATE BL20 Desde 19 € (Yoigo)

NOTICIAS MÓVILES

NOKIA ESTRENA TELÉFONO



Nokia ha anunciado el lanzamiento de un terminal móvil de gama económica principalmente enfocado al uso de correo electrónico, redes sociales y la descarga de juegos a través de Ovi Store. El nuevo **Nokia C5** contará además con servicio de navegación gracias a su GPS integrado, así como con una cámara de 3,2 megapíxeles.

FINAL FANTASY LLEGA A iPHONE

Ya tenéis disponibles en la App Store sendas versiones de las **primeras entregas de la saga «Final Fantasy»**. Ambos títulos cuentan con un control perfectamente adaptado a la pantalla táctil, un apartado técnico y sonoro mejorado respecto a los originales de NES y toda la magia de los clásicos intacta. Eso sí, tened en cuenta que todos sus textos vienen en inglés y que aún no se ha confirmado si se incluirá el castellano en próximas actualizaciones. Nosotros apostamos a que esta traducción no se producirá, pero ojalá nos equivoquemos.

PALM SE VUELCA EN LOS JUEGOS

La reciente actualización del sistema operativo de los dispositivos Palm ha traído muchas novedades técnicas y algunas jugosas noticias. Una de las más importantes es el acuerdo al que han llegado el fabricante norteamericano y la desarrolladora Electronic Arts. Los primeros frutos de esta alianza son las versiones para Palm de **«NFS: Undercover»**, **«Monopoly»** y **«Los Sims 3»**.

LA OVI STORE CRECE A TODO RITMO

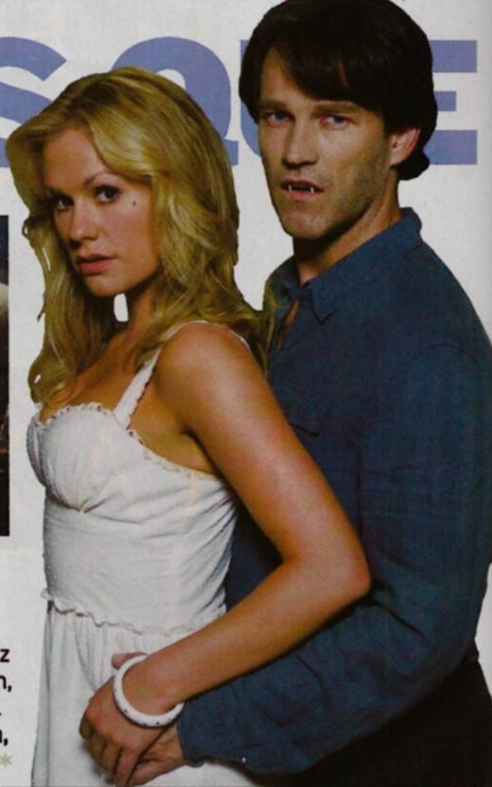
A principios de marzo asistimos a una conferencia de Nokia en la que, entre otras cosas, nos dieron a conocer los números de su tienda de aplicaciones, la Nokia Ovi Store. Con **más de un millón de descargas al día** y un número de usuarios que casi se duplica cada mes, los juegos son el contenido más descargado de entre las más de 6.500 aplicaciones disponibles, que aumentan de forma espectacular.

LA LUCHA GOLPEA CON FUERZA EN EL MÓVIL

Si os gustan los juegos de lucha, seguro que os vamos a alegrar el día. Y es que sin duda os gustará saber que Konami acaba de estrenar una versión de **«Street Fighter IV»** para iPhone e iPod Touch, de la que el próximo mes os contaremos todo en el análisis que ya estamos preparando. Por otro lado, Capcom ya tiene también preparado una nueva entrega de «Tekken» en 2D para móviles y, para rematar, cada vez son más fuertes los rumores que apuntan al lanzamiento de un capítulo en 3D de esta misma saga para los dispositivos de Apple. ¡Mola!

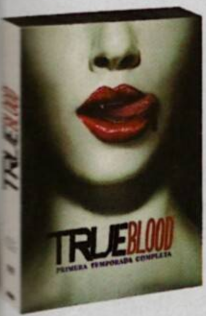


MUCHO MÁS QUE



ESTRENOS

DVD



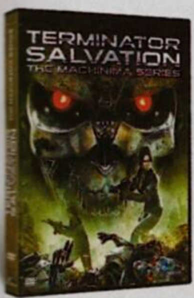
True Blood 1ª Temporada

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Anna Paquin, Stephen Moyer ...**
- Director **Varios**
- Precio **39,99 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Los habitantes de un pueblo de Lousiana pueden convivir con los vampiros gracias a una sangre artificial importada de Japón. Sookie Stackhouse, la protagonista, es una camarera capaz de leer la mente de todos menos la de Bill Compton, un vampiro que intenta reinsertarse en la sociedad.
EXTRAS DVD: Enfoque: Los vampiros en América, Audiocomentarios del reparto y el equipo técnico.



Terminator Salvation Machinima Series

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Blair Williams, Laz Howard...**
- Director **Ian Kirby, Tor Helmstein**
- Precio **15,99 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Realizada con el mismo motor gráfico del videojuego, esta serie nos hace viajar hasta el año 2016, cuando la líder de la resistencia Blair Williams se enfrenta a la amenaza de la inteligencia artificial Skynet y sus letales Terminators, que tratan de aniquilar a la raza humana para establecer el dominio de las máquinas sobre la Tierra.
EXTRAS DVD: Making of, Entrevistas con Moon Bloodgood y los productores, Perfil del personaje Blair Williams.



Lluvia de Albóndigas

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Flint, Samantha Spaks...**
- Director **Phil Lord, Chris Miller**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray y UMD

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Flint es un inventor que durante su niñez creó inventos fallidos para impresionar a la inteligente Samantha. Pasados los años, Sam comienza a trabajar en una cadena de noticias como chica del tiempo, y Flint finalmente inventa algo que funciona: una máquina que hace caer comida del cielo, pero algo no funciona bien...
EXTRAS DVD: Comentarios del director, La receta del éxito, Escenas ampliadas, Vídeo musical...

MÚSICA

Final Fantasy XIII

Si ya tenéis el juego, seguro que habréis disfrutado escuchando su excepcional banda sonora, compuesta por Masashi Hamauzu. Aunque no se ha puesto a la venta en nuestro país, tenéis la oportunidad de adquirirla de importación en páginas como **www.play-asia.com.**



- Compañía **Sony Music** ■ Precio **32,50 €**

LIBROS

Metro 2034

Esta novela de Dmitry Glukhovsky retoma la his toria de "Metro 2033", el libro en el que se basa el juego de Xbox 360 que analizamos este mes Los subterráneos del metro de Moscú alberga a los últimos supervivientes de la raza humana

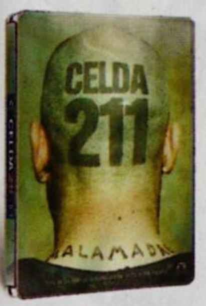
- Editorial **Timun Mas** ■ Precio **19,50 €**

VIDEOJUEGOS



ESTRENOS

DVD



Celda 211

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Luis Tosar, Marta Etura, Alberto Ammann...**
- Director **Daniel Monzón**
- Precio **24,95 € (Est. Metálico)**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Juan es un funcionario de prisiones que se presenta en su nuevo destino un día antes de su incorporación oficial y sufre un accidente minutos antes de que estalle un motín. Al despertar, debe hacerse pasar por un preso más para salvar su vida.
EXTRAS DVD: Galería de fotos, Documental, Dibujos del Morao, Storyboard...



Crepúsculo: Luna Nueva

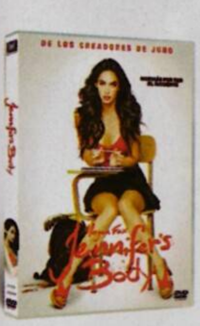
- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Kristen Stewart, Robert Pattinson...**
- Director **Chris Weitz**
- Precio **31,95 € (Est. Metálico)**
- También en Blu Ray **31,95 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Nada más cumplir Bella 18 años, Edward la abandona para protegerla. Sin embargo, Bella descubre que puede visualizar su imagen siempre que corre peligro. Su deseo de estar con él la lleva a asumir riesgos a medida que se sumerge en el mundo sobrenatural del que quiere formar parte.
EXTRAS DVD: Making of, Vídeos musicales, Escenas eliminadas, Escenas extendidas, Convirtiéndose en Jacob, Conociendo a la manada...



Jennifer's Body

- Género **Terror**
- Protagonistas **Megan Fox Adam Brody...**
- Director **Karyn Kusama**
- Precio **14,99 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Jennifer Check, la nueva estrella de las animadoras de un instituto de Minnesota, es poseída por unas fuerzas extrañas que la impulsan a asesinar a todos los chicos que quieren ligar con ella. Así da comienzo una terrorífica cacería que solo podrá detener su mejor amiga Needy.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Tomas falsas, Video diario, Comentarios del director y del guionista, La piscina muerta, Megan Fox...



CINE

Alicia en el País de las Maravillas

Tim Burton vuelve a contar con Johnny Depp y Helena Bonham Carter para esta adaptación del clásico de Lewis Carroll. Alicia es ahora una chica de 19 años que regresa al mundo mágico donde se adentró siendo una niña.

- Productora **Disney**
- Estreno **16 de abril**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



LA CAMISETA MÁS RÁPIDA DEL MUNDO

Seguro que el color azul y los ojos que lleva impresos ya os han servido para reconocerlo, pero por si acaso queda algún despistado, os confirmamos que sí, que el protagonista de esta camiseta tan molona es Sonic, la mascota de Sega.
Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 21,95 €



LAS "NIÑAS" DE «BIOSHOCK 2»

El mundo submarino de Rapture tiene un lado femenino... y muy peligroso, porque a las "inocentes" Little Sister se les une la letal Big Sister en la segunda parte del juego. Estas figuras de ambas se venden juntas en un pack. ¿Os atrevéis con ellas?
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 24,48 €



EL CAPITÁN "SOAP" MAC TAVISH SE HA QUEDADO HELADO

Al principio de «Call of Duty Modern Warfare 2», el capitán Mac Tavish demuestra sus dotes de escalador sobre hielo, y es precisamente ese momento el que refleja esta espléndida figura de la marca Kotobuyika. A su gran realismo une la ventaja de tener tres armas intercambiables.
Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 79,95 €



ESTA COLONIA HUELE FANTÁSTICA

¿Estáis ya enganchados a «Final Fantasy XIII»? Si queréis que la experiencia con este juego sea más intensa todavía, probad el agua de colonia oficial de Lightning. Es una pieza de coleccionista, así que mejor no gastarla...
Más información en: www.play-asia.com
Precio: 59,20 €



LOS HA-DO-KEN LLAMAN AL MÓVIL

Este joystick en miniatura, pensado para colgarse del móvil, alberga todo el poder de «Street Fighter IV». Hay 7 modelos de otros tantos luchadores, y se oye su voz cuando hacemos el golpe correcto.
Más información en: www.strapya-world.com
Precio: 24,95 €

MANGA Y CÓMIC

Brave 10

En el Japón de 1599, una sacerdotisa llamada Isanami huye de su templo y es ayudada por el espadachín Saizo. A partir de ahí vivirán muchas aventuras, cuyo nexo común es la historia de los 10 Guerreros de Sanada. Acción y algo de historia.

Publicado por: Panini
Precio: 7,50 €



Prototype

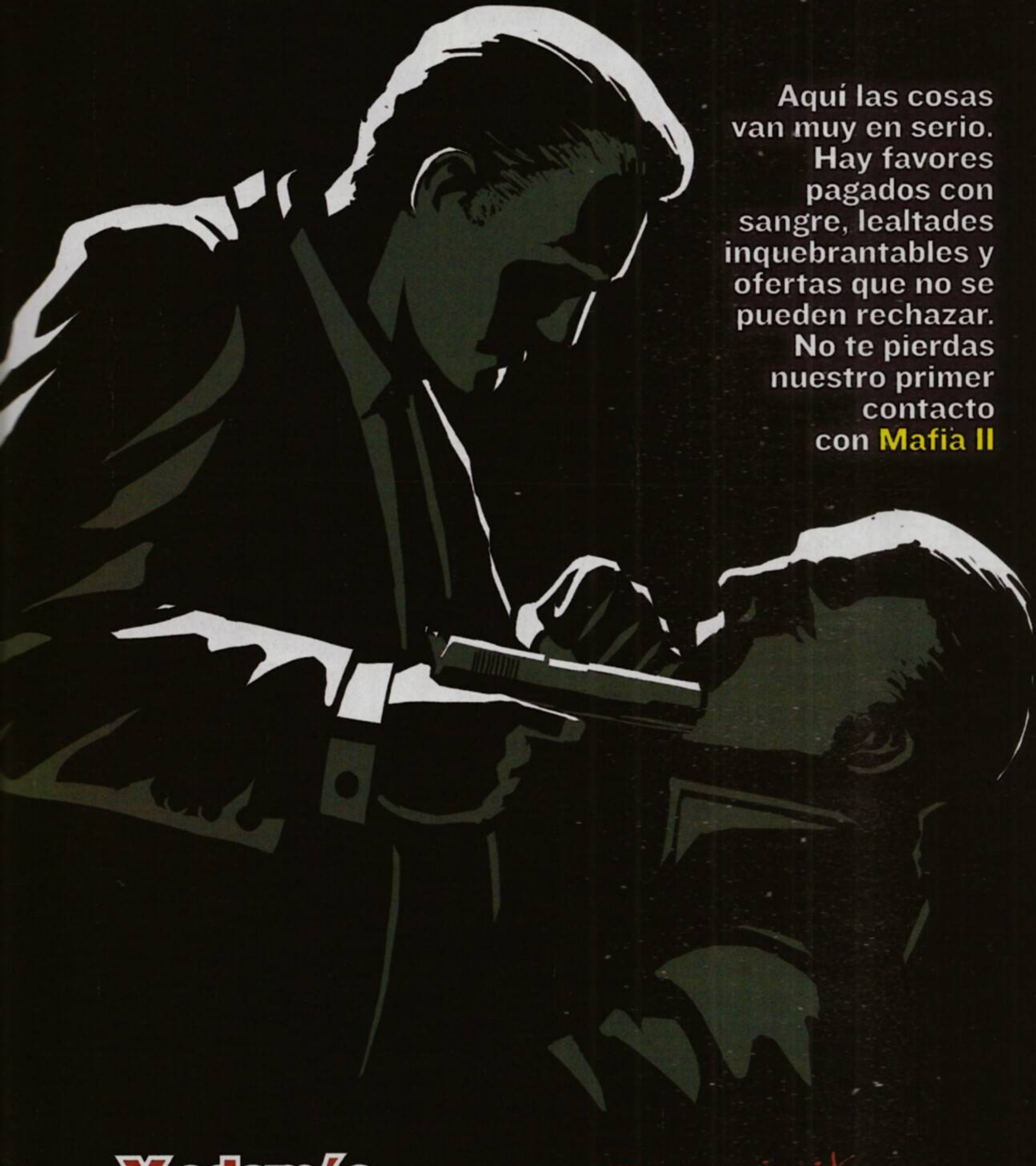
En este cómic se cuentan los acontecimientos previos al juego del mismo nombre. Entre sus páginas se cuenta la investigación de un par de detectives que andan detrás de un extraño asesino en serie. El guión es de Jimmy Palmiotti.

Publicado por: Panini
Precio: 12,95 €



Los contenidos más destacados del próximo número

Este no es un juego de niños...



Aquí las cosas van muy en serio. Hay favores pagados con sangre, lealtades inquebrantables y ofertas que no se pueden rechazar. No te pierdas nuestro primer contacto con **Mafia II**

Y además...

- Analizamos **Monster Hunter Tri, Lost Planet 2, Alan Wake, Mundial FIFA...**
- Os ofrecemos los resultados de vuestras votaciones en **Los Mejores de 2009**

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE
Abel Vaquero

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcone

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alons Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Patricia Gamo, Carlos Hergueta, Carlos Villasante, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Luis M. Galán, Raúl Barrantes

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 05/2010

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por ojd

Hobby Press Es una marca Axel Springer España S.A.

ARI Asociación de Revistas de Información